University of Alberta Library
0 1620 1244 1968

ÉCOLES! À L'ACTION!

GUIDE D'ENSEIGNEMENT

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES VARIÉES

De la maternelle à la 6e année

Course, Saut, Lancer

Citoyenneté

Amitié mondiale

Bien-être

372.86044
E29
2001

BSJ
SPECCOLL

UNIVERSITY OF ALBERTA
QUAECUMQUE VERA

EX LIBRIS
UNIVERSITATIS
ALBERTENSIS

Écoles! À l'action!

GUIDE D'ENSEIGNEMENT

Activités pédagogiques variées

De la maternelle à la 6e année

DONNÉES DE CATALOGAGE AVANT PUBLICATION (ALBERTA LEARNING)

Alberta. Alberta Learning. Direction de l'éducation française.
Écoles! À l'action! : activités pédagogiques variées de la maternelle à la 6e année : guide d'enseignement.

« Ce projet est réalisé en partenariat avec le comité organisateur des Championnats du Monde d'Athlétisme d'Edmonton 2001, le College of Alberta School Superintendents, EPCOR, Esso Imperial Oil et Alberta Learning.
Version anglaise : Our schools in action: an integrated teacher resource, Kindergarten to grade 6. »

ISBN 0-7785-1302-5

1. Sports — Alberta — Études transculturelles. 2. Jeux — Alberta — Études transculturelles.
3. Sports — Aspect sociologique. 4. Sports — Étude et enseignement (Primaire) — Alberta. I. Titre. II. Fédération internationale d'athlétisme amateur. III. College of Alberta School Superintendents.

GV722.5.E43 2001 306.5

Vous pouvez vous procurer des exemplaires supplémentaires au :

Learning Resources Centre
12360, 142e Rue
Edmonton (Alberta) T5L 4X9

Pour de plus amples renseignements, prière de communiquer avec le directeur de Learning and Teaching Resources Branch, Alberta Learning, 11160, avenue Jasper, Edmonton (Alberta) Canada T5K 0L2. Téléphone : (780) 427-2984, Télécopieur : (780) 422-3745, Courriel : curric.contact@learning.gov.ab.ca
Pour communiquer sans frais en Alberta, composer le 310-0000.

Cette publication est destinée au/aux :

Élèves	
Enseignants	✓
Administrateurs (directeurs, directeurs généraux)	✓
Conseillers pédagogiques	
Parents	✓
Grand public	
Autres	

Remarque : Dans cette publication, les termes de genre masculin utilisés pour désigner des personnes englobent à la fois les femmes et les hommes. Ils sont utilisés uniquement dans le but d'alléger le texte et ne visent aucune discrimination.

Copyright © 2001, la Couronne du chef de la province d'Alberta, représentée par le ministre d'Alberta Learning.
Alberta Learning, Direction de l'éducation française, 11160, avenue Jasper, Edmonton (Alberta), T5K 0L2,
Téléphone : (780) 427-2940, Télécopieur : (780) 422-1947, Courriel : def@edc.gov.ab.ca

Nous nous sommes efforcés de reconnaître ici toutes nos sources et de nous conformer à la réglementation relative aux droits d'auteur. Si vous relevez certaines omissions ou erreurs, veuillez en informer Alberta Learning afin que nous puissions y remédier.

Alberta Learning autorise la reproduction de la présente publication à des fins pédagogiques et sans but lucratif.

En partenariat avec :

Bibliothèque Saint-Jean
University of Alberta

Message du comité d'éducation de l'Association canadienne des sciences du sport (ACSS) pour les Championnats du Monde d'Athlétisme de 2001

Nous avons le privilège de vous présenter le guide d'enseignement intitulé *Écoles! À l'action!* Nous espérons que ce guide d'enseignement aidera les enseignants et les enseignantes à faire vivre à leurs élèves l'esprit des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, dans un contexte scolaire, tout en fournissant de bons points de départ pour la réalisation de projets qui intègrent plusieurs matières.

Les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, qui auront lieu du 3 au 12 août 2001 à Edmonton, ont le mérite de réunir le monde entier ici en Alberta et de célébrer les nations qui nous rendent visite, non seulement pour leur participation aux compétitions d'athlétisme, mais aussi pour l'occasion qu'elles nous donnent de nous familiariser avec leur culture et leur pays.

Des milliers d'athlètes venant de plus de 200 pays seront en compétition. Des centaines de milliers de personnes seront présentes, parmi lesquelles des athlètes, des entraîneurs et des officiels. Le monde entier sera à l'écoute, puisque l'événement sera diffusé aux quatre coins de la planète.

Ce guide, rédigé par une équipe d'enseignants et enseignantes, est axé sur plusieurs aspects des championnats du monde d'athlétisme. Il touche divers aspects rattachés à l'amitié mondiale, à la citoyenneté, au bien-être, aux activités d'athlétisme (la course, le saut et le lancer) et à la vie active dans la communauté, en appuyant également la mise en œuvre de plusieurs programmes enseignés de la maternelle à la 6e année. La plupart des leçons proposées peuvent être réalisées séparément ou conjointement avec des activités déjà organisées dans les écoles albertaines.

Dès le début, l'objectif des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF a été de créer un héritage durable. Au-delà des briques et du mortier des installations, nous formerons de jeunes leaders ayant une connaissance approfondie du monde dans lequel nous vivons.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Digitized by the Internet Archive
in 2016

https://archive.org/details/coleslactionacti00albe

REMERCIEMENTS

Écoles! À l'action! est un document d'appui pour l'intégration des matières. Ce projet est le résultat d'une coopération étroite entre le Comité organisateur des Championnats du Monde d'Athlétisme d'Edmonton 2001, le College of Alberta School Superintendents, Epcor, Imperial Oil Esso et Alberta Learning qui remercient chaleureusement l'équipe qui a élaboré le présent guide.

Chargés de projet :	Don Zabloski	Edmonton School District No. 7
	Thalia Hartson	Edmonton School District No. 7
Enseignants rédacteurs :	Susan Agrios	Edmonton School District No. 7
	Tracey Anderson	Elk Island Public Schools Regional Division No. 14
	Phil Booth	Edmonton School District No. 7
	Diane Clarke	Edmonton Catholic Regional Division No. 40
	Cheryl Fraser	Edmonton School District No. 7
	Debbie Gawlik	Edmonton School District No. 7
	Gregory Gibson	Sturgeon School Division No. 24
	Bonnie Gratz	Elk Island Public School Regional Division No. 14
	Leanne Lauder	Edmonton School District No. 7
	Glynis Powell	Edmonton School District No. 7
	Ann Smithson	St. Albert Protestant Separate School District No. 6
	Maureen Trask	Elk Island Catholic Separate Regional Division No. 41
	Trish Unguran-McKee	Black Gold Regional Division No. 18
	Carrie Yanishewski	Peace Wapiti Regional Division No. 33
	Debbie Duvall	Alberta Learning
Spécialiste en athlétisme :	Linda Blade Ph. D.	
Illustrations :	Flavio Rojas	Edmonton School District No. 7
Révision :	Dhyana Roche	
	Jeanine Glassford	
Production des documents anglais :	Lin Hallett	Alberta Learning
	Dianne Moyer	Alberta Learning
	Esther Yong	Alberta Learning
	Kim Blevins	Alberta Learning
Coordonnatrice du projet :	Val Olekshy-Greenslade	Alberta Learning/University of Alberta
College of Alberta School Superintendents :	John Bole	Black Gold Regional Division No. 18
	Henri Lemire	Conseil scolaire du Centre-Nord No. 2
Comité organisateur des Championnats du Monde d'Athlétisme d'Edmonton 2001 :	Rick Mooney	Edmonton Catholic Regional Division No. 40
	Ken Dropko	Edmonton School District No. 7
	Jim Sheasgreen	Elk Island Catholic Separate Regional Division No. 41
	Edna Dach	Elk Island Public Schools Regional Division No. 14
	Larry Hlushak	Evergreen Catholic Separate Regional Division No. 2
	Joan Tod	Greater St. Albert Catholic Region No. 29
	Steve Bayus	Greater St. Albert Catholic Region No. 29
	Harry Wagner	Parkland School Division No. 70

©Alberta Learning, Alberta, Canada

	Doug Fleming	Pembina Hills Regional Division No. 7
	Roger Nicholson	St. Albert Protestant Separate School District No. 6
	Kevin Andrea	St. Thomas Aquinas Roman Catholic Separate Regional Division No. 38
	Clare Downing	Sturgeon School Division No. 24

Version française

Coordination :	Alain Nogue	Alberta Learning
	Nausicaa Rogoz	Alberta Learning
Traduction :	Nicole Giguère	Advisory Translation Services Inc.
Adaptation :	René Langevin	Alberta Learning
Révision :	Jocelyne Bélanger	Alberta Learning
	Marie-José Knutton	Alberta Learning
	Nausicaa Rogoz	Alberta Learning

©Alberta Learning, Alberta, Canada

TABLE DES MATIÈRES

Introduction ix
Objectifs ix
Contenu et utilisation du guide ix

Plan du programme et des thèmes xi

Écoles! À l'action – Guide d'enseignement
1. Carte à poster 1
2. Des images qui en disent long! 3
3. Super jus! 4
4. Vive l'amitié! 6
5. Comparaisons 9
6. Calendrier des épreuves 11
7. Nos épreuves préférées 13
8. Courtepointe en mouvement 15
9. Une carte mobile 16
10. Acrostiches sportives 18
11. Créez une image! 19
12. Battement du cœur 20
13. Un menu bien pensé 24
14. Une course mathématique 26
15. L'esprit sportif 28
16. Jeux pour les enfants du monde 29
17. Festival culturel 34
18. La clé du succès 37
19. Athlètes en mouvement (formes géométriques) 40
20. Athlètes en mouvement (dessin) 41
21. Athlètes en mouvement (objets en 3-D) 42
22. Le guide alimentaire 44
23. Tracer une piste 49
24. Passeport pour la joie et la santé 53
25. Cours, saute, lance et vas-y! 56
26. Musique et mouvements 61
27. Des Albertains actifs 62
28. Cartographie et fuseaux horaires 64
29. Unités monétaires 68
30. Guide de voyage 70
31. Les jeux du monde 72
32. Tambours et trompettes 75
33. Rap et clip! 77
34. Un sprint payant 80
35. La poésie sportive 86
36. Le sport en vers… 90
37. Un pays, un sport 93
38. Rencontre avec un athlète 100
39. Trouver le bon mot 103
40. Tactique et statistique 105

©Alberta Learning, Alberta, Canada

41. Interview avec un expert 109
42. Phrases brouillées 113
43. Création d'une fable 117
44. Parcours du drapeau 118
45. Jusqu'où peux-tu courir? 126
46. Saut en longueur sans élan 128
47. Graphique des résultats 131
48. Classification 134
49. Destination inconnue 140
50. Les hauts et les bas de la température 143
51. Fabrication d'un drapeau 145
52. Les tricheurs sont toujours perdants 147
53. Rendez-vous mathématique 149
54. Le jour du championnat du monde 152

Fiche documentaire 157

Glossaire 171

Bibliographie 175

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

INTRODUCTION

Objectifs

Le document *Écoles! À l'action!* a été élaboré afin de susciter la participation des élèves, des enseignants et des communautés aux 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF (Fédération internationale d'athlétisme amateur).

Le contexte des **Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF** de 2001, y compris les événements, les pays représentés et les personnes qui y participent, permet aux élèves de l'élémentaire d'atteindre, par le biais d'activités signifiantes et motivantes, reliées à leur réalité et à leur vie communautaire, plusieurs résultats d'apprentissage des programmes de français, de French language arts (FLA), de mathématiques, de sciences, d'études sociales, d'éducation physique, d'arts plastiques, de TIC (Technologies de l'information et de la communication) et d'hygiène.

Dans le présent guide, les enseignants trouveront une série de leçons dont les élèves, le personnel de l'école et la communauté peuvent se servir pour préparer l'organisation d'un événement important qui se produira dans leur école ou leur communauté.

Ce guide peut donc être utilisé dans un contexte autre que celui des championnats du monde d'athlétisme. Voici quelques types d'événements possibles :

- les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF ou une autre grande manifestation sportive,
- un festival de théâtre,
- un festival de jazz ou autre concert réunissant de nombreux artistes,
- un tournoi d'échecs,
- une expo-sciences régionale,
- le Sommet de la Francophonie,
- etc.

Contenu et utilisation du guide

Les leçons proposées dans ce guide offrent une variété d'activités d'apprentissage à partir des **quatre** thèmes illustrés ci-dessous :

Amitié mondiale

Citoyenneté

Bien-être

Course, Saut, Lancer

La plupart de ces leçons peuvent être réalisées seules ou conjointement avec des activités déjà organisées dans les écoles albertaines. De plus, les enseignants peuvent considérer la présente série de leçons comme une seule unité ou utiliser chaque leçon de façon indépendante. L'ensemble des leçons est fondé sur une situation hypothétique ou réelle où les membres de la communauté participent à l'organisation d'un événement important dans leur village ou leur ville.

Les élèves jouent leur rôle de membres de la communauté et se sensibilisent à la nécessité du bénévolat dans les événements communautaires, au nombre de personnes qui participent à la planification et à l'organisation, ainsi qu'à l'importance du travail d'équipe.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nous recommandons aux enseignants de consulter le « Plan du programme et des thèmes » (pages xi-xii) afin de choisir les activités qui conviendront le mieux à leurs élèves.

Les activités s'adressent aux **deux cycles de l'élémentaire, de la maternelle à la 6e année**.

Pour chaque activité, le guide fournit des précisions ayant trait aux :
- niveaux visés;
- thèmes abordés;
- liens avec un ou plusieurs programmes d'études.

Toutes les activités incluses dans ce guide favorisent une exploration variée de plusieurs aspects rattachés aux domaines suivants :

- *Culture et identité* (C) – programme francophone
- *Valorisation de l'apprentissage du français* (V) – programme d'immersion

Note : *Certaines références ou certains documents mentionnés dans ce guide sont déjà reconnus comme des ressources autorisées. D'autres n'ont pas été évaluées par Alberta Learning et, par conséquent, elles ne peuvent être considérées comme approuvées explicitement ou implicitement par le Ministère. L'usager est responsable d'évaluer ces références avant de les utiliser, conformément aux politiques locales actuelles.*

Joignez l'utile à l'agréable avec *Écoles! À l'action!*

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Plan du programme et des thèmes

Amitié mondiale

Citoyenneté

Bien-être

Course, Saut, Lancer

ÉCOLES! À L'ACTION!
Guide d'enseignement

Titre de leçon	Page	Niveau				Matière								Thème			
		1	2	3	4	Fr/FLA	Math	Sc.	É.s.	É.p.	Arts	TIC	Hyg.	A. m.	Cit.	B.-ê.	C.S.L.
1. Carte à poster	1	•				•					•			•			
2. Des images qui en disent long!	3	•				•				•	•		•			•	
3. Super jus!	4	•	•			•				•	•		•			•	
4. Vive l'amitié!	6	•	•			•							•	•	•		
5. Comparaisons	9	•				•										•	
6. Calendrier des épreuves	11	•					•										•
7. Nos épreuves préférées	13	•					•										•
8. Courtepointe en mouvement	15	•					•		•		•			•	•		
9. Une carte mobile	16	•					•		•	•					•		•
10. Acrostiches sportives	18	•	•			•					•				•		•
11. Créez une image!	19	•	•					•			•						•
12. Battement du cœur	20	•								•			•	•		•	
13. Un menu bien pensé	24	•	•			•							•			•	
14. Une course mathématique	26	•	•				•			•					•	•	
15. L'esprit sportif	28	•	•			•			•	•			•	•	•		
16. Jeux pour les enfants du monde	29	•	•			•					•	•		•	•		
17. Festival culturel	34	•	•			•				•	•			•	•	•	
18. La clé du succès	37	•	•			•			•	•			•	•	•		
19. Athlètes en mouvement (formes...)	40	•	•				•				•					•	
20. Athlètes en mouvement (dessin)	41	•	•								•						•
21. Athlètes en mouvement (objets...)	42	•	•								•			•			•
22. Le guide alimentaire	44	•	•				•						•			•	
23. Tracer une piste	49	•	•						•								•
24. Passeport pour la joie et la santé	53	•	•						•	•				•	•	•	•
25. Cours, saute, lance et vas-y!	56	•	•						•							•	•

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Plan du programme et des thèmes

Amitié mondiale

Citoyenneté

Bien-être

Course, Saut, Lancer

ÉCOLES! À L'ACTION!
Guide d'enseignement

Titre de leçon	Page	Niveau				Matière								Thème			
		1	2	3	4	Fr/FLA	Math	Sc.	É.s.	É.p.	Arts	TIC	Hyg.	A. m.	Cit.	B.-ê.	C.S.L.
26. Musique et mouvements	61	•	•							•	•			•			•
27. Des Albertains actifs	62	•	•						•	•					•		•
28. Cartographie et fuseaux horaires	64		•				•		•					•	•		
29. Unités monétaires	68		•				•							•	•		
30. Guide de voyage	70		•			•								•	•		
31. Les jeux du monde	72	•	•						•	•				•	•	•	•
32. Tambours et trompettes	75	•	•							•	•			•			
33. Rap et clip!	77	•	•			•				•	•			•	•	•	•
34. Un sprint payant	80		•			•	•	•	•					•		•	•
35. La poésie sportive	86		•			•								•			
36. Le sport en vers...	90	•	•			•								•			•
37. Un pays, un sport	93		•			•								•		•	
38. Rencontre avec un athlète	100		•			•								•		•	
39. Trouver le bon mot	103		•			•											•
40. Tactique et statistique	105		•			•								•			
41. Interview avec un expert	109	•	•			•							•		•		
42. Phrases brouillées	113	•	•			•			•					•	•		
43. Création d'une fable	117		•			•								•		•	
44. Parcours du drapeau	118		•				•							•			•
45. Jusqu'où peux-tu courir?	126		•				•										•
46. Saut en longueur sans élan	128		•				•										•
47. Graphique des résultats	131		•				•										•
48. Classification	134		•					•									•
49. Destination inconnue	140		•					•						•			
50. Les hauts et les bas de la température	143		•					•	•					•			
51. Fabrication d'un drapeau	145		•								•			•	•		
52. Les tricheurs sont toujours perdants	147		•										•		•		
53. Rendez-vous mathématique	149		•				•			•						•	•
54. Le jour du championnat du monde	152		•							•				•	•	•	•

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈME

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Écriture

FLA

Compréhension écrite
Production écrite

ARTS PLASTIQUES

Représentation

1 CARTE À POSTER

Introduction

- Envoyer un message par carte postale à une personne dont le pays participe aux 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF. Ex. : un correspondant, un athlète, un dignitaire, une école de jumelage, etc.

Activités d'apprentissage

- Faites lire aux élèves « Le facteur du père Noël », de Janet et Alan Ahlberg.
- Montrez aux élèves diverses cartes postales que vous avez collectionnées et demandez-leur s'ils en ont déjà reçu ou envoyé une. Discutez du but ou du rôle d'une carte postale.
- Demandez-leur d'écrire une carte postale à quelqu'un qui habite dans un pays étranger. Dans leur carte, ils peuvent décrire une journée spéciale de leur vie (un événement familial, par exemple) ou une journée où ils ont vécu quelque chose d'important (reconnaissance particulière, réception d'un prix, etc.).
- Indiquez-leur où inscrire l'adresse du destinataire et la leur.
- Demandez-leur également de faire un dessin sur le devant de la carte.
- Parlez-leur de lieux, d'images et d'événements intéressants desquels ils peuvent s'inspirer.
- S'il y a lieu, distribuez aux élèves plus jeunes des cartes toutes faites déjà adressées à quelqu'un.
- Permettez aux élèves plus jeunes de faire écrire leur message par quelqu'un d'autre ou de le copier.

Conclusion

- Les élèves peuvent montrer leurs cartes à la classe entière et, ensuite, les afficher (sur un babillard de cartes postales, par exemple).

Suggestions pour l'évaluation

- Tenez compte des idées, de la ponctuation, de la clarté et des qualités artistiques.

Matériel, ressources et équipement

- Modèle de carte postale ou feuille de papier manille de 21,5 x 28 cm coupée en deux.
- « Le facteur du père Noël », de Janet et Alan Ahlberg.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les élèves peuvent tailler leur carte dans une forme particulière.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

CARTE POSTALE

Ton nom et
ton adresse

_____
_____
_____

_____
_____
_____

Ton nom et
ton adresse

_____
_____
_____

_____
_____
_____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈME

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Communication orale : exposé, interaction

FLA

Compréhension écrite
Production orale : exposé, interaction

ARTS PLASTIQUES

Composition

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG B

HYGIÈNE

Thème III – Les carrières

2 DES IMAGES QUI EN DISENT LONG! (collage)

Introduction

- Les élèves pourront identifier des photos et des images de personnes actives.
- Les élèves pourront identifier des activités de familles actives.
- Lisez avec les élèves l'histoire de « La Petite poule rousse », de Byron Barton.
- Demandez aux élèves quelles activités chaque personnage fait dans l'histoire ou posez-leur d'autres questions qui se rattachent à l'histoire.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves quelles activités ils ont faites le jour d'avant, durant leur temps libre, et inscrivez-les dans un tableau.
- Dites-leur de former un groupe et d'imiter chaque activité inscrite au tableau.
- Expliquez-leur que les activités physiques consistent en une série de mouvements. À l'aide d'un marqueur de couleur, encerclez toutes les activités de mouvement représentées au tableau.
- Discutez d'autres activités que les élèves peuvent faire seuls, avec leurs amis ou avec leur famille.
- Demandez-leur ensuite de découper des images, des photos ou des extraits de journaux illustrant des personnes en mouvement et d'en faire un collage.

Conclusion

- Demandez aux élèves d'improviser à partir d'une des activités inscrites au tableau.
- Affichez les collages des élèves.

Suggestions pour l'évaluation

- Assurez-vous que toutes les activités illustrées dans le collage montrent un mouvement.
- Encouragez la créativité.

Matériel, ressources et équipement

- « La Petite poule rousse », de Byron Barton.
- Revues et journaux.
- Papier de bricolage.
- Ciseaux et colle.
- Papier pour affiche.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Demandez aux élèves de tenir, pendant une semaine, un journal des activités qu'ils ont faites à la maison seuls, avec leur famille ou avec leurs amis et qui requièrent un mouvement.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Communication orale : exposé, interaction

FLA

Compréhension écrite
Production orale : exposé, interaction

ARTS PLASTIQUES

Représentation

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG B

HYGIÈNE

Thème III – Les carrières

3 SUPER JUS!

Introduction

- Des cours précédents sur la nutrition pourraient vous aider à enseigner cette leçon.

Activités d'apprentissage

- Faites lire aux élèves « La Chenille qui fait des trous », d'Eric Carle.
- Discutez avec les élèves des raisons pour lesquelles certains types d'aliments ont rendu la chenille malade.
- Discutez des raisons pour lesquelles il est important de boire beaucoup de liquides quand on fait de l'exercice.
- Faites un remue-méninges pour trouver les ingrédients que vous pouvez inclure dans un jus santé.
- Tâche : Demandez à chaque élève d'inventer un jus énergisant. Ils doivent lui donner un nom, énumérer les ingrédients, décrire ses effets, mentionner qui peut ou ne peut pas le boire et quand on peut le boire. De plus, ils peuvent créer une affiche ou une publicité pour leur jus.
- Permettez-leur de se servir de la fiche d'activité intitulée « Recette de jus », fournie à la page 5.

Conclusion

- Les élèves peuvent faire part à la classe de leurs idées de recettes.

Suggestions pour l'évaluation

- Les enseignants de l'élémentaire deuxième cycle peuvent évaluer les jus et les affiches des élèves à partir de critères appropriés basés sur des résultats d'apprentissage précis tirés du programme d'études visé.

Matériel, ressources et équipement

- « La Chenille qui fait des trous », d'Eric Carle.
- Papier pour affiche publicitaire.
- Crayons de cire.
- L'affiche du *Guide alimentaire canadien pour manger sainement.*

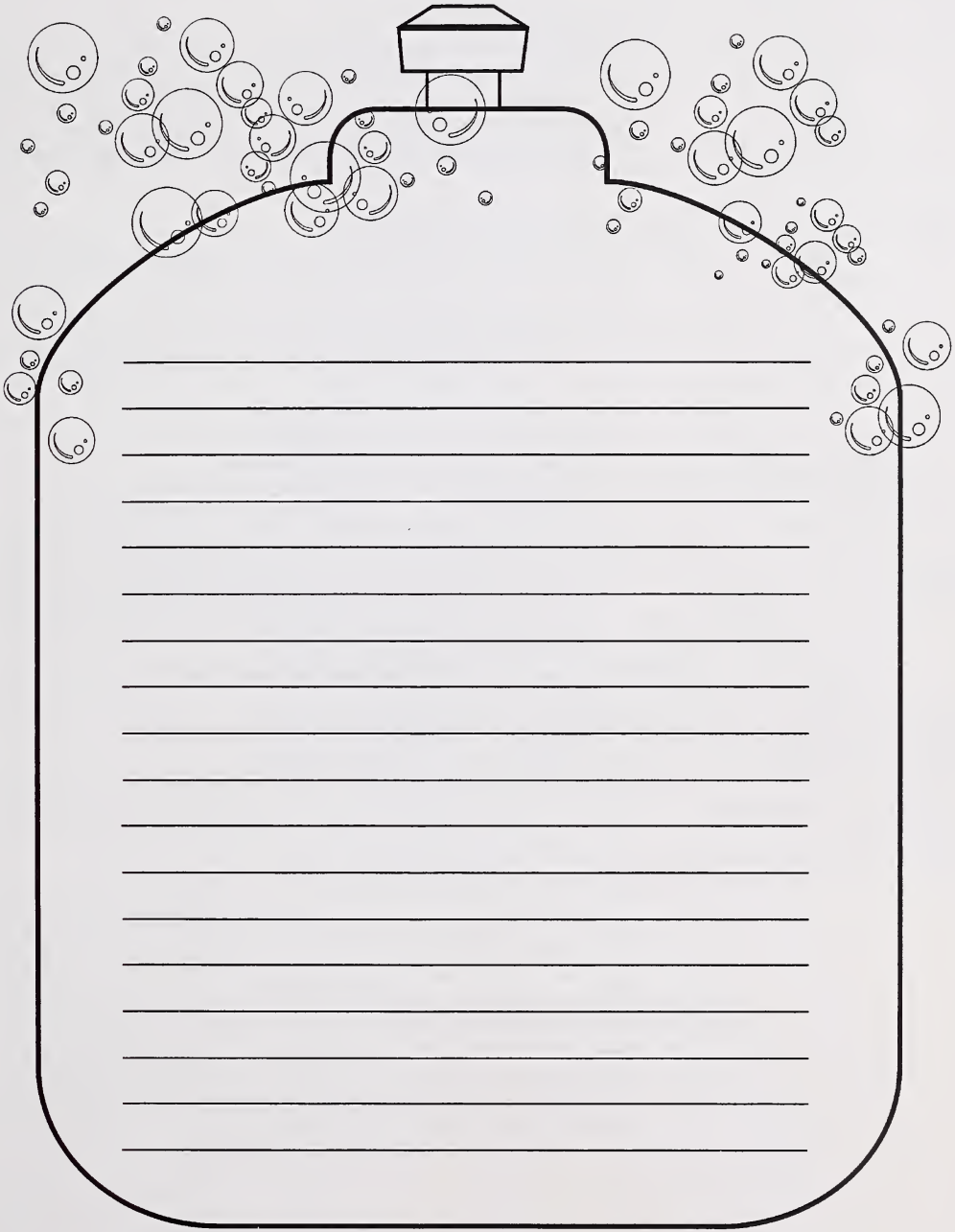
Suggestions pour la suite de la leçon

- Les élèves plus jeunes peuvent faire écrire leurs idées par quelqu'un d'autre et utiliser de la peinture pour réaliser leur affiche.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

RECETTE DE JUS



©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Amitié mondiale

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : écoute, exposé

FLA

Production écrite
Compréhension orale
Production orale : exposé

HYGIÈNE – 1re et 2e années

Thème II – Rapports avec les autres

4 VIVE L'AMITIÉ!

Introduction

- Cette activité vise à donner aux élèves l'occasion d'étudier le thème de l'amitié internationale, de se familiariser avec plusieurs cultures et d'apprendre à les respecter. Ils comprendront la diversité des peuples du monde et l'importance de l'appréciation culturelle quand un événement comme les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF a lieu.

Activités d'apprentissage

- Faites un remue-méninges pour trouver les caractéristiques de l'amitié internationale. Inscrivez les idées sur des grandes feuilles de papier.
- Lors du remue-méninges, faites ressortir les mots clés et aidez les élèves à créer un tableau conceptuel. Voici des exemples de mots clés :
  - confiance
  - coopération
  - respect
  - communication
  - appréciation
  - partage
  - plaisir
  - considération
  - forces
  - différences et ressemblances
- Discutez de l'importance de l'amitié internationale lors d'un événement comme les championnats du monde d'athlétisme, y compris :
  - la raison pour laquelle les participants devraient se soucier des autres cultures et les respecter durant ce genre de compétition internationale;
  - l'importance de la prise de conscience et de la valorisation des autres cultures pour notre société; et
  - la façon dont nous démontrons notre appréciation des autres cultures dans la vie de tous les jours.
- Discutez avec les élèves de l'ouvrage « Cinq milliards de visages » de Peter Spier. Les illustrations mettent en évidence la diversité des gens et la riche multiplicité de leurs coutumes et traditions, leurs croyances spirituelles, leurs vêtements, etc.
- Examinez ensemble des documents que vous avez à votre disposition sur différentes cultures, afin d'approfondir les idées liées à l'amitié internationale. Les élèves auront ainsi d'autres liens à ajouter à leur tableau conceptuel. L'étude de ce thème peut durer quelques jours, ce qui donne aux élèves le temps de compléter leur tableau.
- Invitez les élèves à utiliser leur tableau sur l'amitié internationale dans le cadre d'un projet de rédaction. À partir de la lecture présentée (« Cinq milliards de visages » ou un autre ouvrage), les élèves créeront leur propre description de l'amitié internationale. Mettez l'accent sur le besoin d'employer des phrases descriptives. Le modèle fourni à la page 9 pourrait être utile.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

- Les élèves peuvent présenter leurs compositions devant la classe. Vous pouvez compiler toutes les histoires pour en faire un journal. À tour de rôle, chaque élève pourra l'emporter chez lui pour le montrer à sa famille. Vous pouvez également joindre une page de commentaires à la fin du journal afin que les parents puissent faire part de leurs impressions sur l'amitié internationale.

Suggestions pour l'évaluation

- Vous pouvez évaluer l'apport de chaque élève pendant le remue-méninges.
- Les enseignants peuvent noter les projets de rédaction selon leurs propres méthodes d'évaluation en utilisant, par exemple, une liste de vérification ou des critères de notation.

Matériel, ressources et équipement

- « Cinq milliards de visages », de Peter Spier.
- Papier pour affiche.
- Fiche d'activité intitulée « Projet de composition », page 9.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les compositions des élèves peuvent être illustrées avec de la peinture à tempera, puis être affichées en classe dans le cadre du thème « Amitié mondiale ».

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

PROJET DE COMPOSITION

Ce qui est important dans l'amitié internationale, c'est _____ (une expression). (Cette expression doit ressembler à une phrase que l'on trouve souvent dans la lecture présentée.)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

(4 phrases)

Un des aspects importants de l'amitié internationale, c'est _____ _____ (répétez la première expression).

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈME

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Communication orale : exposé

FLA

Compréhension écrite
Production orale : exposé

5 COMPARAISONS

Introduction

- À l'aide d'un remue-méninges, faites ressortir une liste d'idées pour compléter l'expression « aussi rouge que _____ ».

Activités d'apprentissage

- Lisez à voix haute une histoire qui favorise l'exploitation de cette expression (par exemple, la fable « La Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf » de Jean de la Fontaine).
- Montrez des photos d'animaux aux élèves et dites-leur de compléter les phrases suivantes :
  - aussi doux qu'un [agneau]
  - aussi gros qu'un [éléphant]
  - aussi têtu qu'une [mule]
- Dites-leur de faire un livre d'après les modèles présentés. Chaque élève complétera la phrase « Je suis aussi _____ que _____ » accompagnée d'une illustration.
- Utilisez le vocabulaire du matériel publicitaire pour les épreuves d'athlétisme, par exemple les affiches des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.

  Ex. :
  - plus fort que
  - plus haut que
  - plus rapide que
  - aussi fort que
  - aussi haut que
  - aussi rapide que
- Si vous n'avez pas à votre disposition un ouvrage qui convient à vos besoins, utilisez les exemples suivants :
  - aussi fort que
  - aussi lent que
  - aussi petit que
  - aussi large que
  - aussi triste que
  - aussi heureux que
  - aussi gentil que
  - aussi chaud que
  - aussi froid que
  - aussi bruyant que
  - aussi silencieux que
  - aussi dur que
  - aussi doux que
  - aussi grand que
  - aussi courageux que
  - aussi timide que
  - aussi apprivoisé que
  - aussi sauvage que
  - aussi paresseux que
  - aussi occupé que
  - aussi gros que
  - aussi espiègle que
- Pour établir un rapport entre ces exemples et les épreuves des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, demandez aux élèves de créer trois livres intitulés respectivement « Plus fort que », « Plus haut que » et « Plus rapide que ».

Conclusion

- Présentez les livres des élèves à la classe.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

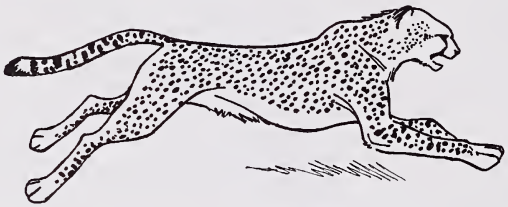
- Vérifiez si les figures de style utilisées sont justes et créatives.

Matériel, ressources et équipement

- Une histoire qui favorise l'exploitation de l'expression « aussi… que… » ou la liste fournie à la page précédente.
- Illustrations d'animaux.
- Matériel publicitaire d'épreuves d'athlétisme internationales.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Choisissez une série de mots rattachés au vocabulaire exploité (par exemple : lent/rapide, gros/petit) et étudiez, par l'entremise de mouvements en éducation physique, les idées que ces mots évoquent.



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

La forme et l'espace : la mesure

6 CALENDRIER DES ÉPREUVES

Introduction

- Les élèves se servent de méthodes de résolution de problèmes pour développer leurs habiletés à estimer et à mesurer la durée du temps à l'aide d'un calendrier.
- Ils devront connaître les éléments d'un calendrier comme les jours, les dates, les mois, les semaines et les heures.
- Les élèves se familiariseront avec le vocabulaire de l'athlétisme.
- Ils pourront travailler seuls ou en équipes de deux.

Activités d'apprentissage

- Des compétitions internationales d'athlétisme auront lieu dans votre région. La fiche d'activité à la page 12 fournit l'horaire des épreuves et une liste de questions.

Conclusion

- En classe, inscrivez dans un tableau les épreuves préférées des élèves et celles qu'ils aiment le moins. Selon l'horaire, certains élèves assisteront-ils aux épreuves les mêmes jours?

Suggestion pour l'évaluation

- Les élèves peuvent évaluer leur propre travail en se reportant au corrigé ci-dessous :

  Corrigé :

  1. juillet
  2. 7 juillet
  3. 21 juillet
  4. 15
  5. 2
  6. mardi
  7. jeudi
  8. une heure
  9. 12 juillet
  10. les réponses varient
  11. les réponses varient

Matériel, ressources et équipement

- Calendrier mural.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Organisez pour votre classe un programme d'épreuves qui s'échelonnera sur plusieurs semaines. Vous pouvez demander aux élèves de vous aider à planifier les épreuves et à établir l'horaire. Invitez une autre classe à se joindre à la vôtre.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève : _____

Des compétitions internationales d'athlétisme auront lieu dans votre région. Voici le calendrier des épreuves. Tu dois remplir les dates et les jours manquants.

Mois : _____

dimanche	lundi	mardi	mercredi	jeudi	vendredi	samedi
	1					
Cérémonies d'ouverture	Triple saut	Course de 100 m	**10**	Course de haies		Saut en longueur
Saut à la perche	Course de 400 m	Saut en hauteur	Course à relais	Lancer du disque	Lancer du javelot	
Cérémonies de clôture		**23**				

Réponds aux questions suivantes :

1. Ce mois précède celui d'août. Quel mois inscriras-tu au haut du calendrier? _____
2. Quelle est la date des cérémonies d'ouverture? _____
3. Quelle est la date des cérémonies de clôture? _____
4. Combien de jours durent les épreuves d'athlétisme? _____
5. Combien de semaines durent les épreuves d'athlétisme? _____
6. Quel jour de la semaine a lieu la course de 100 m? _____
7. Quel jour de la semaine a lieu le lancer du disque? _____
8. Le lancer du poids durera 60 minutes. Combien d'heures le lancer du poids durera-t-il? _____
9. La course de 200 m aura lieu le lendemain de la course de haies. Quelle en sera la date? _____
10. Tu peux choisir des billets pour quatre épreuves, cependant tu ne peux assister aux événements deux jours de suite. Écris ton horaire ci-dessous :

Épreuve	Date

Comment as-tu procédé pour faire ton horaire?

_____

11. Rédige une question concernant le calendrier et demande à un ami d'y répondre.

_____

_____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

La statistique et la probabilité

7 NOS ÉPREUVES PRÉFÉRÉES

Introduction

- En s'inspirant d'une épreuve des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, les élèves acquerront des habiletés en collecte et en analyse de données. Ils pourront travailler seuls ou en équipe pour résoudre une question problématique.

Activités d'apprentissage

- Cet été, des compétitions internationales d'athlétisme auront lieu dans la communauté de Simon. Chaque élève de l'école de Simon devra choisir son épreuve préférée. L'école possède assez de billets pour que chaque élève puisse assister gratuitement à une épreuve.
- Remettez aux élèves la fiche d'activité fournie à la page 15 et demandez-leur de répondre aux questions.

Conclusion

- Demandez aux élèves de présenter leurs solutions.
- Discutez d'autres façons d'afficher ces données.
- Discutez avec les élèves des stratégies qu'ils ont utilisées pour analyser les données.

Suggestions pour l'évaluation

- Les élèves peuvent évaluer leurs réponses pendant la discussion de groupe.

Matériel, ressources et équipement

- Crayons.
- Papier quadrillé.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Faites un sondage parmi les élèves de la classe ou de l'école pour faire une liste des épreuves les plus populaires. Illustrez les résultats sous forme de graphique.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève : _____

Épreuve	Nos épreuves préférées	Total
Saut en longueur	𝍸	
Saut en hauteur	𝍸 ||||	
Lancer du javelot	𝍸 𝍸 𝍸	
Course de haies	𝍸 ||	
Lancer du poids	|||	
Course de 100 m	𝍸 𝍸 𝍸 𝍸 |	
Course de 200 m	𝍸 ||||	
Relais 4 x 100 m	𝍸 𝍸 |	
Saut à la perche	||	

Réponds aux questions suivantes :

1. Combien d'élèves ont participé au sondage? _____
2. Combien d'élèves assisteront à chaque épreuve? _____
3. Quelle épreuve est la plus populaire à l'école de Simon? _____

   Quelle est la moins populaire? _____
4. Trace un diagramme à bandes à l'aide des données recueillies. Assure-toi que le diagramme illustre les épreuves en allant de la plus populaire à la moins populaire.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ARTS PLASTIQUES

Expression

MATHÉMATIQUES

Les régularités et les relations
La forme et l'espace

ÉTUDES SOCIALES – *3e année*

Sujet C (francophone)
Sujet B (immersion)
– *Les communautés canadiennes*

8 COURTEPOINTE EN MOUVEMENT

Introduction

- Les élèves créeront une courtepointe illustrant des personnes en mouvement, qui sera exposée dans la classe ou dans un lieu central de l'école.
- Les élèves travailleront en collaboration, chacun d'entre eux créant un des motifs de la courtepointe.
- Ils doivent bien connaître les formes de base comme le cercle, le rectangle, le carré et le triangle, et devraient être assez familiers avec les régularités.

Activités d'apprentissage

- Faites lire aux élèves un livre comprenant des images de courtepointes. Si vous n'avez pas à votre disposition un tel livre, montrez-leur des illustrations de courtepointes et amenez-les à identifier diverses formes utilisées dans les motifs.
- Apportez, si vous pouvez, une courtepointe pour la montrer à la classe.
- Faites remarquer aux élèves les bordures des courtepointes illustrées.
- Discutez avec eux des activités sportives qu'ils peuvent illustrer sur leur motif de courtepointe. Ex. : la course, le saut, le lancer.
- Montrez-leur comment tracer les illustrations en n'utilisant que des formes simples et comment les incorporer ensuite dans le motif.
- Demandez-leur d'observer des photos d'athlètes.

Conclusion

- Collez le motif de chaque élève sur une grande feuille de papier mural et, une fois que le montage de la courtepointe est terminé, exposez-le dans un endroit où il est mis en valeur.

Suggestions pour l'évaluation

- Vous pouvez évaluer les élèves à partir de critères précis basés sur le programme d'études visé.

Matériel, ressources et équipement

- Livre contenant des images de courtepointes.
- Patron de 20 x 20 cm pour les motifs.
- Grande feuille de papier pour affiche.
- Crayons et marqueurs.
- Courtepointe (si c'est possible).

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les élèves peuvent également créer leur propre « drapeau familial » pour le coller sur un motif de la courtepointe.
- Ils peuvent illustrer le drapeau d'un pays participant aux 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF ou à une autre épreuve internationale.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier cycle

THÈMES

Citoyenneté

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A, B et **C**

MATHÉMATIQUES

Les régularités et les relations

ÉTUDES SOCIALES

Sujet B (immersion – 2e année)
– *Les gens de notre monde*

Sujet B (francophone – 3e année)
– *Les communautés ont besoin les unes des autres*

9 UNE CARTE MOBILE

Introduction

- Les élèves créeront une carte de mouvements qu'ils utiliseront seuls ou avec les autres dans le gymnase.

Activités d'apprentissage

- Lisez « La Chasse à l'ours », de Michael Rosen. Montrez aux élèves à quoi ressemble le dessin d'une carte ou d'une activité. Encouragez leur participation pendant la lecture de l'histoire.
- Recréez, sur un tableau à feuilles mobiles, la carte de mouvements mise à votre disposition (page 17) ou inventez-en une autre.
- Montrez aux élèves comment lire une légende et une carte.
- Demandez-leur d'analyser cette carte pour observer les séries de mouvements.
- Dites-leur de suivre le trajet de la carte de mouvements dans leur classe ou dans le gymnase.
- À l'aide d'un remue-méninges, amenez les élèves à énumérer plusieurs mouvements qu'ils peuvent inscrire sur leur carte et inscrivez les résultats sur un tableau à feuilles mobiles. Ensuite, créez ensemble une légende (ou utilisez la légende de la carte de mouvements fournie) qui servira à tous les élèves quand ils feront leur carte.
- Demandez-leur ensuite d'inventer leur carte de mouvements en se servant de la légende faite en classe. Ils doivent utiliser différentes couleurs, illustrer 10 mouvements différents et développer des séries de mouvements.

Conclusion

- Rendez-vous au gymnase et laissez les élèves mettre en pratique leur carte de mouvements.
- Quand ils ont terminé, ils peuvent aussi échanger leur carte contre celle d'autres élèves.

Suggestions pour l'évaluation

- Liste de vérification ou critères de notation qui évaluent si l'élève :
  - emploie la légende de façon appropriée;
  - trace clairement le trajet;
  - décrit 10 mouvements différents;
  - utilise bien les couleurs;
  - fait preuve d'originalité.

Matériel, ressources et équipement

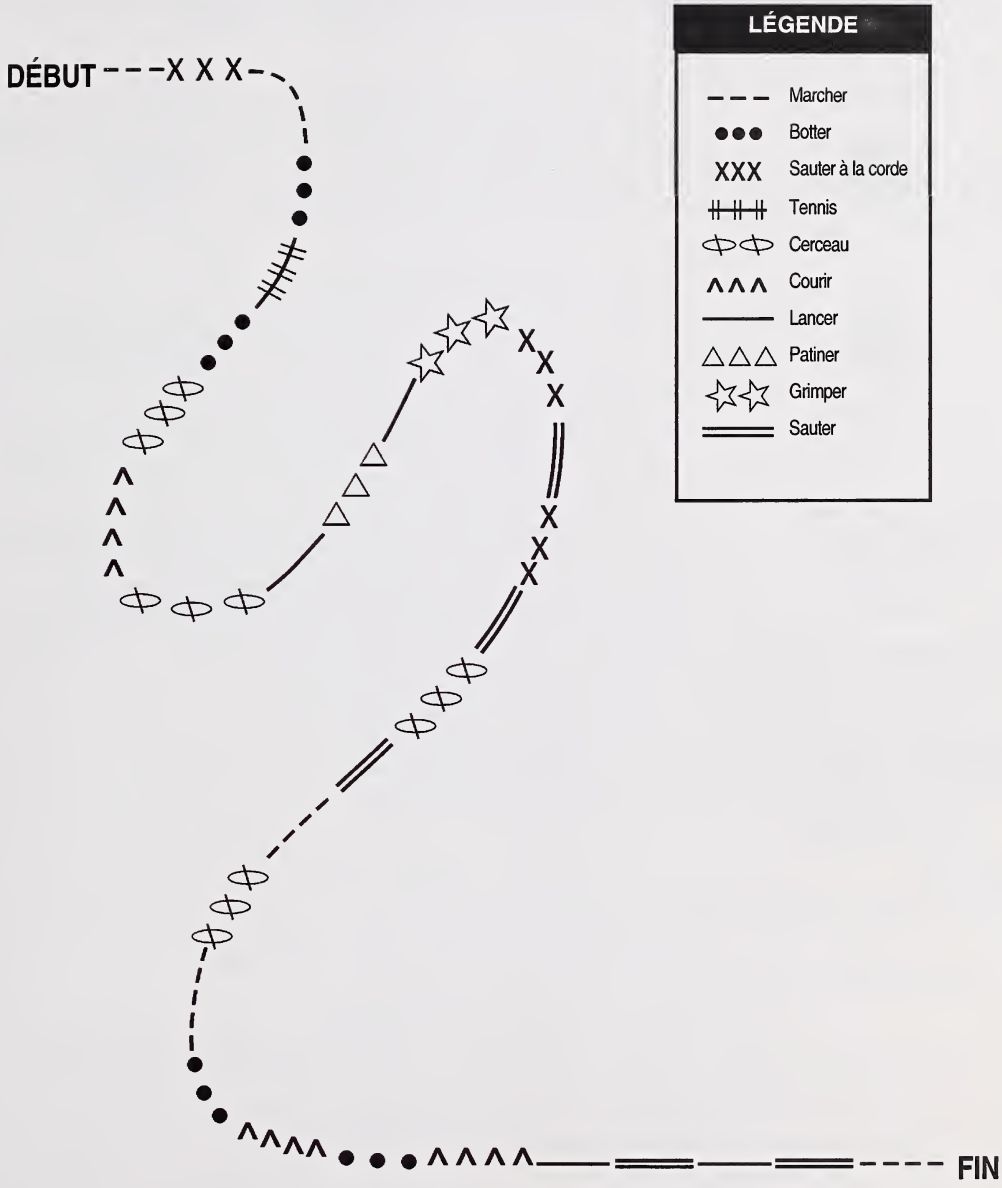
- « La Chasse à l'ours », de Michael Rosen.
- Papier manille mesurant 20 x 28 cm pour les cartes de mouvements créées par les élèves.
- Tableau à feuilles mobiles pour créer la légende.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les élèves peuvent créer une carte illustrant le trajet d'un voyage à travers un certain type de terrain; par exemple de la montagne à la rivière, d'un désert à un cratère, etc. Comment se déplaceraient-ils?

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève :



©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Course, Saut, Lancer

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : exposé

FLA

Production écrite
Production orale : exposé

ARTS PLASTIQUES

Représentation

10 ACROSTICHES SPORTIVES

Introduction

- Les élèves composeront un poème sous forme d'acrostiche en s'inspirant d'épreuves sportives comme celles des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.
- Il serait préférable d'enseigner aux élèves comment écrire un acrostiche avant d'entreprendre cette leçon.

Activités d'apprentissage

- Revoyez avec eux les principes de la rédaction d'acrostiches.
- Démontrez, sur un tableau à feuilles mobiles, comment rédiger ce genre de poème. Utilisez les suggestions des élèves; par exemple, prenez un nom de famille (le vôtre ou celui d'un élève qui accepte ce jeu) et inscrivez, à côté, des mots qui le décrivent.
- Discutez des différentes épreuves comprises dans un championnat d'athlétisme et notez-les dans un tableau.
- Faites un remue-méninges pour trouver les mots décrivant le mieux les athlètes participants.
- Tâche : Demandez aux élèves de choisir une épreuve ou une activité sportive et de l'inscrire verticalement sur une feuille. Ensuite, ils doivent trouver des mots décrivant l'athlète qui participe à cette épreuve. Après l'avoir vérifié, ils peuvent écrire leur poème sur une grande feuille de papier et y ajouter une illustration.
  Exemple :
  M – musclé
  A – agile
  R – rapide
  A – athlétique
  T – triomphant
  H – habile
  O – optimiste
  N – nerveux

Conclusion

- Les élèves présentent leur acrostiche à la classe.

Suggestions pour l'évaluation

- Vous pouvez vous servir de critères de notation précis qui évaluent la créativité, la pertinence des mots, l'orthographe et la ponctuation.

Matériel, ressources et équipement

- Feuille mesurant 28 x 43 cm.

Suggestions pour l'apprentissage continu

- Dans le cas des élèves plus jeunes, la classe peut faire un seul poème ensemble.
- Pour prolonger l'activité, vous pouvez demander aux élèves d'utiliser une phrase au lieu d'un mot seulement.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

SCIENCES

Thème A – 1re année
– *Créer des couleurs*

Thème B – 4e année
– *Roues et leviers*

ARTS PLASTIQUES

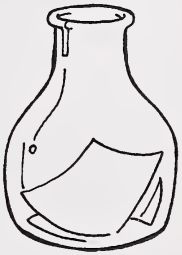
Composition

11 CRÉEZ UNE IMAGE!

Introduction

- Les élèves pourront voir pourquoi le fait de bouger un objet (peinture) fait travailler les muscles.
- Ils créeront une œuvre d'art originale.
- Cette leçon pourrait constituer une introduction aux forces simples.
- Avant cette leçon, découpez du papier de façon qu'il puisse entrer dans un gros pot en plastique transparent et mettez-le dedans.

Activités d'apprentissage



- Parlez aux élèves des couleurs et des résultats qu'on peut obtenir quand on les mélange. Montrez-leur diverses façons de mélanger les couleurs ou lisez-leur un livre à ce sujet.
- Montrez ce qui se passe quand on met plusieurs gouttes de peinture dans le pot (où l'on a mis du papier) et qu'on l'agite.
- Amenez-les à comprendre comment l'énergie produite par le mouvement de nos mains peut faire bouger la peinture.
- Discutez de la façon dont nous utilisons notre énergie quand nous sommes en mouvement.
- Dites aux élèves d'essayer différents types de mouvements avec le pot, par exemple courir, sauter ou sautiller avec le pot, ou encore, le lancer, afin de voir quels genres d'images ils peuvent créer sur le papier qui se trouve à l'intérieur. Assurez-vous qu'ils changent le papier après chaque type de mouvement. Demandez-leur d'observer les changements de couleur qui se produisent et de les montrer aux autres.

Conclusion

- Les élèves peuvent afficher les images obtenues par les différents mouvements; par exemple : images « d'agitation », « de lancer », « de course » ou « de saut ».
- Demandez aux élèves comment ils pourraient modifier l'activité.

Matériel, ressources et équipement

- Un livre sur les mélanges de couleurs (si vous en trouvez un).
- Gros pot en plastique transparent, avec couvercle.
- Peintures.
- Papier découpé de la même dimension que le fond du pot.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Bien-être

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

HYGIÈNE

Thème IV – Connaissance et soin du corps

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG B

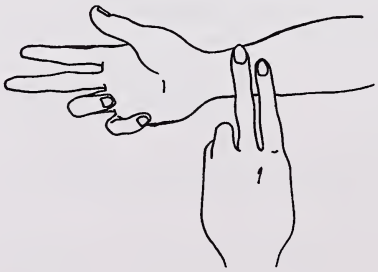
12 BATTEMENT DU CŒUR

Introduction

- Les élèves sauront où prendre leur pouls et apprendront comment l'activité physique change le rythme de celui-ci.
- Présentation d'une illustration du cœur (voir, par exemple, la fiche d'activité à la page 22).

Activités d'apprentissage

- Lisez « Quel est ce bruit? », de Michèle Lemieux.
- Demandez aux élèves de vous montrer où se trouve leur cœur. Expliquez-leur qu'il est environ de la même grosseur qu'un poing.
- Demandez-leur de se mettre une main sur le cœur et de dire ce qu'ils sentent.
- Montrez-leur comment sentir leur pouls.
- Expliquez-leur que, lorsque le cœur bat, le sang est expulsé dans les vaisseaux sanguins. Le cœur se contracte environ 122 000 fois et pompe 6 000 litres de sang par jour.
- Dans la mesure du possible, montrez-leur comment utiliser un stéthoscope.
- Faites-leur faire une activité physique ou des exercices rapides en groupe.
- Demandez-leur de se mettre une main sur le cœur.
- Demandez-leur s'ils observent une modification de leur rythme cardiaque.
- Demandez-leur s'ils peuvent trouver plus facilement leur pouls avant ou après l'activité physique.
- Demandez-leur en quoi l'exercice est bon pour le cœur.
- Expliquez-leur que, lorsque le cœur bat, le sang circule dans l'organisme. Le sang transporte des éléments nutritifs et de l'oxygène dans toutes les parties du corps. L'activité physique intense, comme la course ou le saut, fait travailler le cœur, ce qui est bon pour lui et pour le corps.
- Suggérez-leur de décorer un tube en carton et de l'utiliser pour écouter les battements de cœur des membres de leur famille.



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

- Demandez aux élèves de trouver des activités qui font accélérer le pouls.
- Demandez aux élèves de trouver des activités qui n'influencent pas le pouls.

Suggestions pour l'évaluation

- Observation ou grille d'évaluation individuelle.
- Sensibilisation aux bienfaits de l'activité physique.
- Évaluation de la participation des élèves.

Matériel, ressources et équipement

- « Quel est ce bruit? », de Michèle Lemieux.
- Tubes en carton.
- Schéma d'un cœur (page 23).
- Stéthoscope, dans la mesure du possible.

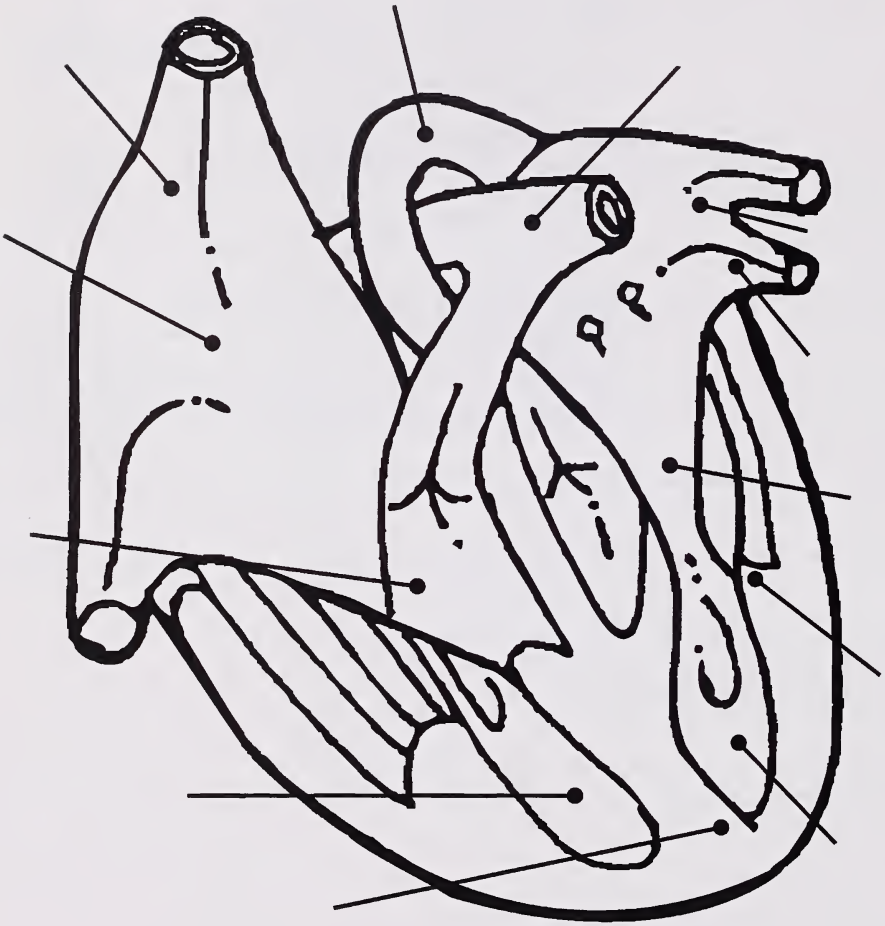
Suggestions pour la suite de la leçon

- Montrez aux élèves comment utiliser un moniteur de fréquence cardiaque.
- Indiquez aux élèves comment prendre leur pouls sur d'autres parties du corps (le cou ou le poignet par exemple) et faites-les pratiquer.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

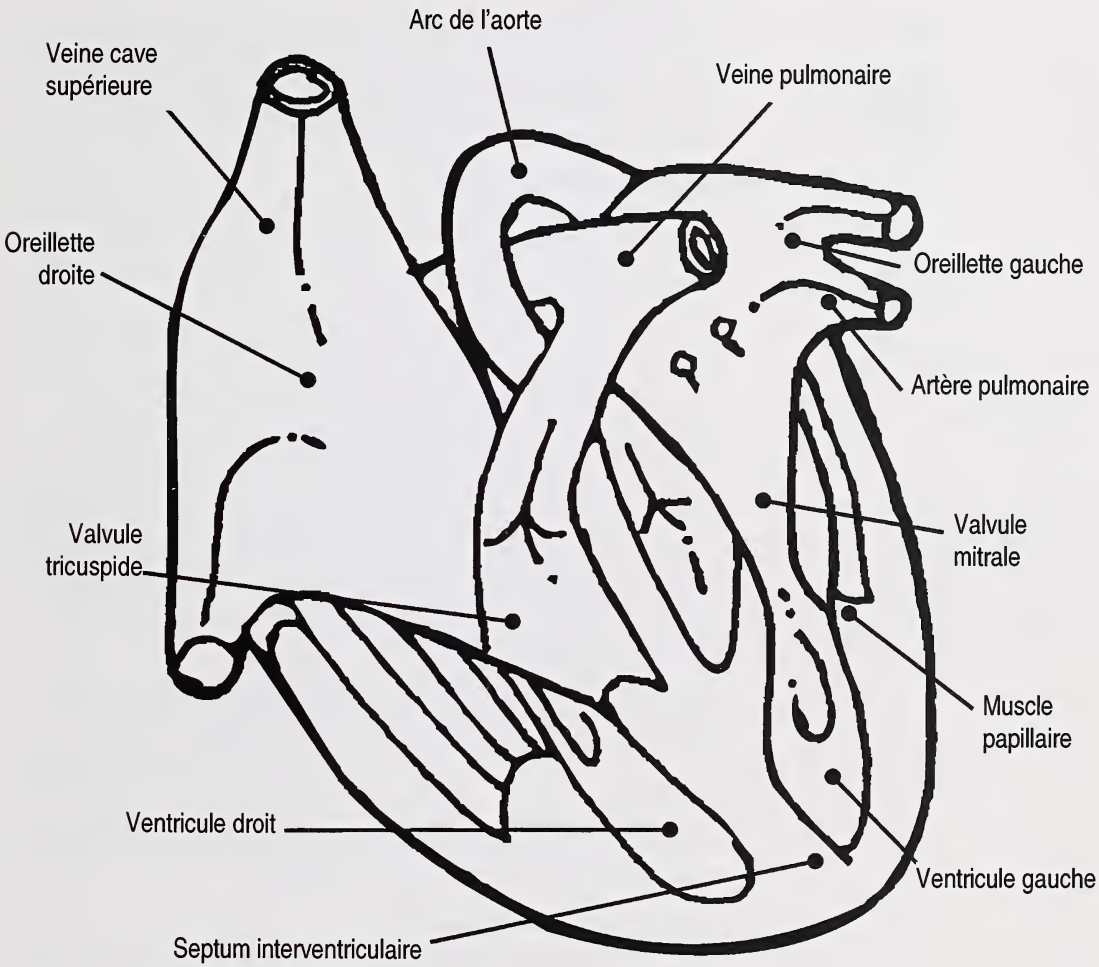
Nom de l'élève :

LE CŒUR



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

LE CŒUR



©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : exposé

FLA

Production écrite
Production orale : exposé

HYGIÈNE

Thème IV – Connaissance et soin du corps

13 UN MENU BIEN PENSÉ

Introduction

- Les élèves établiront un menu santé pour un athlète participant à une épreuve mondiale d'athlétisme. Ils ne doivent pas oublier que les athlètes qui s'entraînent pour un sport de compétition et pour les épreuves d'endurance ont besoin de consommer davantage d'aliments énergétiques et de liquides.

Activités d'apprentissage

- Révisez avec les élèves les groupes alimentaires et la description des portions recommandées dans le *Guide alimentaire canadien pour manger sainement.* (Vous pouvez obtenir un exemplaire de ce guide au Dairy Nutrition Council of Alberta).
- Revoyez avec eux les portions associées à chaque groupe alimentaire : 5-12 portions de produits céréaliers, 2-4 portions de produits laitiers, 2-3 portions de viandes et substituts et 5-10 portions de légumes et fruits. Mettez l'accent sur le fait que la grosseur des portions dépend des besoins énergétiques de chacun. Les élèves doivent inclure dans leur menu des aliments de chaque groupe.
- Distribuez aux élèves, répartis en équipes de deux ou en petits groupes, la fiche d'activité intitulée « Un menu bien pensé », page 25. Demandez-leur de concevoir un menu santé quotidien pour un athlète de classe internationale. Encouragez la créativité. Les élèves ne doivent pas oublier que leur menu doit satisfaire des autorités du monde de l'athlétisme qui vérifieront si les menus contiennent des aliments issus des quatre groupes alimentaires et si la grosseur des portions a été respectée.
- Les élèves peuvent se reporter à la fiche de référence sur les quatre groupes alimentaires incluse dans la leçon intitulée « Le guide alimentaire », à la page 44.

Conclusion

- Les groupes d'élèves peuvent échanger leurs menus afin d'en évaluer la qualité. Ils devront s'assurer que le menu inclut les quatre groupes alimentaires et que les portions sont exactes.

Suggestions pour l'évaluation

- Les élèves peuvent consulter la liste de vérification se trouvant à côté du menu pour une autoévaluation.

Matériel, ressources et équipement

- Exemplaires du *Guide alimentaire canadien pour manger sainement* obtenu auprès du Dairy Nutrition Council of Alberta.
- Photocopies de la fiche d'activité « Un menu bien pensé », page 25.
- Photocopies de la fiche de référence sur les groupes alimentaires incluse dans la leçon intitulée « Le guide alimentaire », à la page 44.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Invitez un athlète de la région pour parler aux élèves de l'importance de la nutrition et pour revoir avec eux les menus qu'ils ont créés.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

UN MENU BIEN PENSÉ

Crée un menu pour un athlète de classe internationale.

Assure-toi que chaque repas contient :

- ❑ Produits céréaliers
- ❑ Légumes et fruits
- ❑ Produits laitiers
- ❑ Viandes et substituts
- ❑ Grosseur des portions

Voici le nombre de portions qu'offre notre menu :

	Nombre de portions
Produits céréaliers	
Légumes et fruits	
Produits laitiers	
Viandes et substituts	

Menu

Petit déjeuner

Déjeuner

Souper

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

Le nombre
Les régularités et les relations
La forme et l'espace
La statistique et la probabilité

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A et **B**

14 UNE COURSE MATHÉMATIQUE

Introduction

- Expliquez aux élèves la différence entre une course ordinaire et une course à relais.
- Révisez les concepts d'esprit d'équipe et d'esprit sportif. L'important, ce n'est pas de gagner, mais de participer, de faire de son mieux et d'adopter une attitude positive.
- Créez trois jeux de cartes en utilisant du papier de trois couleurs différentes et inscrivez-y des questions mathématiques (chaque paquet doit contenir assez de questions de sorte que chacun des élèves puisse répondre à une question).
  Note : Les questions peuvent porter sur le domaine mathématique en cours d'étude.

Activités d'apprentissage

- Faites faire aux élèves des exercices d'échauffement dans le gymnase.
- Divisez la classe en groupes de quatre ou cinq élèves.
- Distribuez un crayon par équipe.
- Dites-leur de ne pas courir avec le crayon. Les membres du groupe qui ne courent pas gardent le crayon et inscrivent, sur une feuille numérotée, les réponses et les noms des membres de l'équipe.
- Disposez les cartes au fond du gymnase et demandez aux élèves de se placer à l'autre extrémité. (Installez une cible, comme une boîte ou un cerceau, pour la troisième partie de la course). Remettez à chaque élève une poche provenant d'un jeu de poches.
- Un membre de l'équipe doit courir, prendre une carte et rejoindre son équipe.
- L'équipe inscrit sa réponse sur la feuille destinée à cette fin.
- Le prochain membre court pour remettre la carte en dessous de la pile. Il en prend une nouvelle et répète l'étape précédente.
- Pour la deuxième ronde, les élèves doivent aller chercher leur deuxième question en sautant.
- Pour la troisième ronde, chaque membre lance une fois sa poche en essayant de la faire entrer dans la boîte ou dans le cerceau, ensuite il court pour chercher la dernière question. Chaque poche qui atteint la cible donne cinq points.
- Une fois que les élèves ont répondu à toutes les questions et que les cartes sont de retour dans la pile, les équipes font du jogging autour du gymnase.
- L'enseignant vérifie les réponses et accorde à l'équipe concernée cinq points pour chaque bonne réponse et pour chaque poche ayant atteint la cible.
- Faites la rotation des piles de questions. Refaites le jeu et additionnez les résultats.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

- Faites faire des étirements aux élèves pour les aider à se détendre.
- Procédez à une discussion de groupe sur le jeu, à partir de questions telles que : Qu'est-ce que vous avez aimé? Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé et pourquoi? Quels sont les défis rencontrés par les équipes? Que faire pour améliorer le jeu ou le rendre plus stimulant?

Suggestions pour l'évaluation

- Créez une liste de vérification à partir des points suivants :
  - participation,
  - attitude positive,
  - esprit d'équipe,
  - esprit sportif.

Matériel, ressources et équipement

- Un crayon par équipe.
- Un problème mathématique par élève (sur les cartes de couleur).
- Gymnase ou salle du même genre.
- Une feuille par équipe afin d'inscrire les réponses.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Vous pouvez vous servir de cette leçon pour réviser n'importe quel sujet ou matière.

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Communication orale : exposé

FLA

Compréhension écrite
Production orale : exposé

ÉTUDES SOCIALES

HYGIÈNE

Thème II – Rapports avec les autres

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG C

15 L'ESPRIT SPORTIF

Introduction

- Ensemble, les élèves dresseront une liste de directives et de règlements rattachés à l'esprit sportif.
- Lecture suggérée : « Benjamin, le champion » de Paulette Bourgeois.
- Discussion sur l'esprit sportif et sur ce que cela signifie pour les élèves. Consigner les réponses des élèves dans un tableau.
- Cette leçon peut servir à établir, au début de l'année scolaire, les attentes concernant l'esprit sportif ou l'honnêteté dont il faut faire preuve durant les cours d'éducation physique ou en classe.

Activités d'apprentissage

- Selon l'âge et les besoins des élèves, cette activité peut se faire avec l'ensemble de la classe ou en petits groupes de quatre ou cinq élèves.
- Remettez à chaque groupe une grande feuille de papier et des crayons-feutres. Demandez-leur de :
  - faire un remue-méninges et d'inscrire les types de comportements qui reflètent l'esprit sportif;
  - surligner leurs trois meilleures idées;
  - présenter leurs idées au reste de la classe.
- Inscrivez les meilleures idées sur du papier pour affiche.
- Choisissez avec vos élèves cinq idées et, à partir de ces idées, créez un code de la classe régissant l'esprit sportif au sein du groupe.

Conclusion

- Inscrivez sur une feuille de papier pour affiche les cinq idées choisies par la classe. Permettez aux élèves de décorer l'affiche et de la signer pour montrer leur engagement envers le code.

Suggestions pour l'évaluation

- Créez une liste de vérification de la participation du groupe.

Matériel, ressources et équipement

- « Le chandail de hockey » de Roch Carrier.
- « Le joueur de basket-ball » de Roch Carrier.
- « Benjamin, le champion » de Paulette Bourgeois.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Continuez avec l'activité intitulée « Jeux pour les enfants du monde », page 29.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Communication orale : écoute
Écriture

FLA

Compréhension écrite
Compréhension orale
Production écrite

ARTS PLASTIQUES

TIC*
(utilisation d'Internet)

16 JEUX POUR LES ENFANTS DU MONDE

Introduction

- Enseignez aux élèves des jeux familiers à tous les enfants du monde et qui se jouent sur le trottoir. Les élèves inventeront leur propre jeu inspiré d'un sport ou d'une épreuve d'athlétisme. Cette leçon peut être enseignée conjointement avec la leçon « L'esprit sportif », page 28.
- Discutez de l'importance de bien lire les instructions ou les consignes et donnez des exemples d'endroits où on en trouve : jeux, recettes, listes de matériel, arts plastiques, etc.
- Révisez les mots clés : premier, deuxième, troisième, suivant, ensuite, après cela et finalement.
- Montrez-leur par quoi commencer pour rédiger les instructions d'un jeu. Apportez des jeux en classe, y compris les instructions, afin que les élèves puissent les observer et en discuter.

Activités d'apprentissage

Première activité

- Selon leurs besoins, les élèves peuvent travailler individuellement ou en petits groupes de deux ou de quatre.
- Chaque élève ou groupe d'élèves recevra le nom d'un pays. Cette activité peut être jumelée à d'autres travaux de recherche semblables à ceux suggérés dans les leçons « Un pays, un sport » (page 93) ou « Rencontre avec un athlète », (page 100).
- Ils se documentent ensuite sur le jeu et le pays qui leur a été attribué, puis résument l'information (pays, instructions du jeu et matériel).
- Sur une affiche aux couleurs vives, les élèves illustrent ensuite le pays et le jeu. Ils doivent y inclure les instructions du jeu, étape par étape, et créer ou apporter de chez eux tout le matériel nécessaire pour jouer.

Conclusion

- Invitez une classe d'élèves plus jeunes à participer aux jeux internationaux.

Suggestions pour l'évaluation

- Créez une liste de vérification en vous fondant sur la participation du groupe.

Activités d'apprentissage

Deuxième activité

Source d'inspiration – Un événement d'envergure internationale comme les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.

- Fournissez aux élèves des ressources documentaires et des adresses de sites Web appropriées sur les épreuves, leur historique, les instructions et les règlements.
- Demandez-leur d'inventer un jeu de table en s'inspirant d'une épreuve d'athlétisme.

* TIC = Technologies de l'information et de la communication

©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Dites-leur que le jeu doit comprendre :
  - une liste du matériel,
  - des instructions,
  - une planche de jeu,
  - des pièces, par exemple : dés, jetons, cartes, etc. (voir l'activité à la page suivante).
- Dites-leur que le jeu doit fournir de l'information sur l'épreuve afin que les joueurs apprennent, tout en s'amusant.

Conclusion

- Les élèves jouent aux jeux de leurs camarades de classe et remplissent la fiche intitulée « Autoévaluation du jeu sportif », page 33, ainsi que la fiche intitulée « Un jeu sportif – Évaluation par les pairs », page 34.

Suggestions pour l'évaluation

- Créez une liste de vérification fondée sur la participation du groupe et sur les autoévaluations.
- Créez un guide de notation en fonction des critères suivants :
  - instructions claires,
  - planche vive, colorée et soignée,
  - description de toutes les étapes du jeu,
  - aspect éducatif : « Le jeu offre-t-il une expérience d'apprentissage sur une épreuve sportive ou un sport particulier? ».

Matériel, ressources et équipement

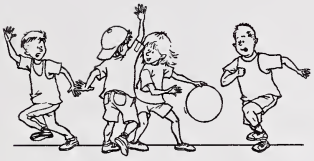
- Fiches intitulées « Rédiger des instructions et inventer un jeu inspiré d'un sport », « Autoévaluation du jeu » et « Un jeu inspiré d'un sport – Évaluation par les pairs », pages 32, 33 et 34.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les jeux peuvent établir un lien avec l'éducation physique, c'est-à-dire que les élèves rédigent des instructions pour un jeu qui exige de courir, de sauter ou de lancer.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

RÉDIGER DES INSTRUCTIONS ET INVENTER UN JEU INSPIRÉ D'UN SPORT



Nom de l'élève : _____

1. Sur quel sport portera ton jeu? Quelle information importante vas-tu y inclure?

_____
_____
_____

2. Quel est le but du jeu? Comment gagne-t-on?

_____
_____
_____

3. Quels sont les règlements du jeu? Y a-t-il des instructions particulières?

_____
_____
_____

4. La planche comprend-elle des cases spéciales?

_____
_____
_____

5. Comment doit-on se déplacer ou avancer? (avec un dé, des cartes, etc.)

_____
_____
_____

6. Quelles sont les pièces de ton jeu?

_____
_____
_____

7. Quelle est la forme de la planche? Quelles en sont les caractéristiques?

_____
_____
_____

©Alberta Learning, Alberta, Canada

AUTOÉVALUATION DU JEU

Nom de l'élève : _____

Nom du jeu : _____

1. Ce que j'ai le plus aimé de cette activité, c'est…

_____

_____

_____

_____

2. J'aimerais que l'enseignant porte une attention particulière à…

_____

_____

_____

_____

3. Si j'avais eu plus de temps, j'aurais…

_____

_____

_____

_____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

UN JEU INSPIRÉ D'UN SPORT
Évaluation par les pairs

Nom de l'élève : _____

Nom du jeu : _____

1. Ce que j'ai le plus aimé de ce jeu, c'est…

_____
_____
_____
_____

2. Je n'ai pas compris…

_____
_____
_____
_____

3. Suggestions positives…

_____
_____
_____
_____

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : interaction, exposé

FLA

Production écrite
Production orale : interaction, exposé

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A

MUSIQUE

ARTS PLASTIQUES

17 FESTIVAL CULTUREL

Introduction

- Les élèves seront encouragés à créer des formes d'expression artistique propres à d'autres pays, afin de les présenter dans le cadre d'un concours multiculturel d'artistes amateurs.

Activités d'apprentissage

- Demandez à chaque classe de préparer un projet artistique qui sera présenté lors d'un festival culturel.
- Permettez-leur de présenter leur projet en groupe, puis demandez-leur de commencer à se préparer pour l'événement.
- L'organisateur préparera un formulaire d'inscription que les personnes ou les groupes devront remplir pour participer à l'événement.
- Présentez aux élèves des exemples de projets tels que : danse, pièce de théâtre, chant, musique instrumentale, œuvre artistique, arts martiaux, etc.
- Invitez les élèves à présenter une demande.
- Élaborez un programme indiquant l'heure, le lieu (par exemple, gymnase, bibliothèque, couloirs, salle d'arts plastiques ou salle de musique) et les types de représentations.
- Prévoyez un intervalle de cinq à dix minutes entre les représentations pour les déplacements d'un local à l'autre.
- Avant l'événement, confirmez aux participants l'heure et le lieu de leur représentation.
- Prévoyez inviter des artistes (par exemple, caricaturiste, clown, magicien, musicien, etc.) qui acceptent de parler aux élèves de leur profession et de leur talent.
- Préparez des programmes et distribuez-les à l'entrée.
- Invitez les parents, les membres de la communauté et même les élèves d'une école voisine.

Conclusion

- Terminez l'événement en rassemblant tout le monde dans un lieu central pour une représentation donnée par un groupe multiculturel de la région.
- Encouragez les spectateurs à danser et à chanter.

Suggestions pour l'évaluation

- Demandez aux élèves d'écrire dans leur journal personnel en exprimant leurs opinions sur l'événement et sur leur participation à cet événement.
- Discutez de l'événement avec les élèves et demandez-leur de suggérer des améliorations qu'on pourrait apporter lors d'une prochaine activité de ce genre.
- Faites remplir aux parents un questionnaire sur l'événement et demandez-leur d'y ajouter des suggestions d'amélioration.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Plan organisé du programme.
- Formulaire d'inscription.
- Matériel audiovisuel ou instruments nécessaires dans les divers locaux de l'école où auront lieu les représentations.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Adaptez l'événement pour le faire en classe.
- Demandez aux élèves de donner une représentation individuelle ou collective devant leurs camarades de classe et leurs parents.
- Si l'événement a lieu en soirée, prévoyez un endroit pour un goûter et des rafraîchissements. De plus, invitez les parents et demandez-leur de faire don de biscuits et de collations.
- Vendez les œuvres d'art exposées au profit de l'école.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

INVITATION

Le _____ (date), de 18 h 30 à 20 h 30, notre école accueillera un festival culturel présentant des formes d'expression artistique de différents pays. Nous invitons les élèves à remplir un formulaire de demande qui précise s'ils désirent participer à cette soirée. Ils peuvent donner une représentation individuelle ou en petits groupes. Toutes les représentations doivent avoir un thème culturel. Voici des suggestions : danse, arts visuels, pièce de théâtre, poésie, récitation en chœur, musique instrumentale, etc.

Les artistes invités pour la soirée sont _____.

Veuillez remettre votre demande d'ici le début de la semaine prochaine.

Des programmes seront distribués à l'entrée.

Au plaisir de vous voir!

- -

Demande de représentation

Nom de l'élève : _____ Niveau scolaire : _____

Type de représentation : _____

Durée de la représentation : _____ (pas plus de 10 minutes)

Demandes spéciales concernant l'équipement et l'espace : _____

Signature d'un parent/tuteur : _____

- -

Avis de confirmation

Nom de l'élève : _____

Représentation : _____

Heure : _____

Local : _____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : interaction, exposé

FLA

Production écrite
Production orale : interaction, exposé

HYGIÈNE

Thème II – Rapports avec les autres

ÉTUDES SOCIALES

Habiletés de :
- **communication**
- **participation**

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG C et **D**

18 LA CLÉ DU SUCCÈS

Introduction

- Cette activité procure aux élèves une expérience de travail d'équipe et leur donne l'occasion de réaliser un objectif commun. Ils exploreront les concepts ou les thèmes clés et les idées reliées au succès des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.

Thèmes suggérés :

- Amitié
- Coopération
- Communication
- Franc-jeu
- Travail d'équipe
- Force
- Fierté
- Familles
- Gagner – perdre
- Esprit sportif
- Excellence
- Persévérance
- Soutien communautaire
- Établissement d'objectifs

Activités d'apprentissage

- Lisez aux élèves une histoire ou diverses histoires qui abordent un éventail de thèmes ou de points de vue sur un jeu, une variété de jeux ou de compétitions. Après la lecture, à l'aide d'un remue-méninges, amenez les élèves à énumérer des thèmes clés reliés aux 8es Championnats du Monde d'Athlétisme.
- Divisez la classe en groupes de quatre ou cinq élèves. Distribuez à chaque groupe une grande feuille de papier pour affiche et, à chaque membre, un crayon ou un marqueur de couleur différente.
- Donnez un thème clé à chaque groupe ou laissez les membres en trouver un. Les équipes feront un remue-méninges pour identifier les concepts de base et complémentaires reliés à leur thème. Les tableaux conceptuels sont de puissants outils pour le développement de concepts et pour l'échange d'idées. Les différentes couleurs facilitent l'identification de l'apport de chaque élève durant la discussion.
- Certains élèves identifieront un plus grand nombre de liens, d'autres tiendront compte davantage des détails et d'autres encore, ne se préoccuperont que des idées principales. Il se peut qu'il soit nécessaire de rappeler aux élèves de n'intervenir qu'à tour de rôle, de se féliciter mutuellement et de s'entraider pour atteindre un objectif commun.

Conclusion

- Les groupes présenteront leurs idées. Après cela, la classe fera d'autres suggestions pour étoffer le schéma élaboré par chaque groupe. Discutez des avantages que représente l'organisation des Championnats du Monde d'Athlétisme dans votre communauté.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

- Les élèves rempliront la fiche intitulée « Évaluation du travail d'équipe », page 38. Discutez ensemble des moyens à prendre pour mieux travailler en équipe. Vous pouvez évaluer les élèves à l'aide de cette même fiche.

Matériel, ressources et équipement

- Papier pour affiche.
- Quatre marqueurs de couleurs différentes pour chaque groupe.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les élèves peuvent mettre en pratique les idées exprimées lors du remue-méninges. Dans un *journal d'apprentissage*, ils peuvent rédiger un texte d'un paragraphe sur l'importance de voir les Championnats du Monde d'Athlétisme se dérouler dans leur communauté.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève : _____

ÉVALUATION DU TRAVAIL D'ÉQUIPE

Noms des membres du groupe : _____ Date : _____

_____

_____

_____

_____

☺	Aujourd'hui, j'ai exprimé mes idées devant les membres de mon groupe.	☹
☺	J'ai encouragé les membres de mon groupe à exprimer leurs idées.	☹
☺	Je me suis adressé poliment aux membres de mon groupe.	☹
☺	J'ai écouté les idées des autres.	☹
☺	Je me suis senti encouragé par les membres de mon groupe.	☹
☺	Les membres de mon groupe se sont adressés à moi poliment.	☹

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ARTS PLASTIQUES

Réflexion
Représentation
Composition
Expression

MATHÉMATIQUES

Les régularités et les relations
La forme et l'espace

19 ATHLÈTES EN MOUVEMENT
(formes géométriques)

Introduction
- À l'aide de formes géométriques de couleurs différentes, les élèves représenteront une personne en mouvement.

Activités d'apprentissage
- Discutez de l'aspect d'une personne en mouvement.
- Permettez aux élèves de découper, dans des revues ou des journaux, des images de personnes ou d'athlètes en mouvement.
- Discutez des formes qu'ils peuvent employer; par exemple, un cercle pour la tête, des rectangles pour les bras et un ovale pour le corps.
- Montrez-leur comment plier les parties du corps pour représenter un mouvement.
- Démontrez, à l'aide d'un tableau de feutre ou d'un tableau magnétique, comment agencer les formes pour créer l'image d'une personne active. Assurez-vous que les élèves utilisent différentes formes, couleurs et grandeurs. Rappelez-leur ne pas coller leurs formes avant d'avoir obtenu l'ensemble désiré.
- Mettez-les au défi d'employer un certain agencement de couleurs pour leur projet.

Conclusion
- Exposez les projets des élèves.

Suggestions pour l'évaluation
- Vous pouvez évaluer le chevauchement, la représentation des mouvements, les couleurs, la variété des formes et le respect des directives à l'aide d'une liste de vérification.

Matériel, ressources et équipement
- Papier ou formes de couleurs différentes (déjà découpées pour les jeunes enfants).
- Revues et journaux.
- Tableau de feutre ou tableau magnétique.

Suggestions pour la suite de la leçon
- Découpez la forme d'un lieu où l'activité pourrait se dérouler, par exemple un terrain de soccer ou de base-ball.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ARTS PLASTIQUES

Niveaux I, II et II

Expression : Dixième composante
(i) But : concepts A et B
(iii) Matériaux et techniques : concept A – *Le dessin*

20 ATHLÈTES EN MOUVEMENT (dessin)

Introduction

Les élèves doivent faire le croquis ou le dessin d'un athlète en action ou en mouvement.

- Apportez des crayons et du papier dans le gymnase ou dehors.
- Demandez aux élèves de marcher, de courir, de sauter et de lancer.
- Groupez les élèves en équipes de deux – l'un observe pendant que l'autre bouge.
- Dites-leur de noter leurs observations : position des bras, de la tête et des jambes, les parties du corps qui sont en contact avec le sol et celles qui ne le sont pas.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de présenter leurs observations et de discuter des similarités entre les mouvements et les positions du corps.
- Dites-leur qu'ils devront faire un croquis rapide de leur partenaire en mouvement ou en action.

- Montrez-leur comment s'y prendre en dessinant vous-même, sur du papier pour affiche, un élève en mouvement (demandez l'aide d'un volontaire). Tracez au crayon de petits cercles rapides et pâles.
- Demandez-leur de faire, à tour de rôle, un croquis de leur partenaire qui exécute différents mouvements ou diverses actions, par exemple, courir, sauter ou lancer.
- Rappelez-leur de ne pas prendre plus d'une minute pour dessiner leur croquis.
- Faites-leur faire le plus de croquis possible.

Conclusion

- Demandez-leur de choisir leur croquis préféré, de le montrer aux autres et de justifier leur choix.
- Ajoutez le croquis à leur portfolio d'œuvres artistiques.

Suggestions pour l'évaluation

- Recherchez dans les croquis l'utilisation de cercles et de traits au crayon pâle.
- Prenez en considération la représentation des mouvements ou des actions (créez une liste de vérification fondée sur ces critères).

Matériel, ressources et équipement

- Crayons.
- Papier pour affiche (pour la démonstration).
- Pour chaque élève : plusieurs grandes feuilles de papier à dessin, bon marché (encouragez-les à utiliser les deux côtés).
- Photos d'athlètes (revues, livres).

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Course, Saut, Lancer

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ARTS PLASTIQUES

Niveau II

Réflexion
Représentation
Expression

Niveau III

Représentation
Expression

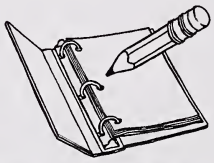
21 ATHLÈTES EN MOUVEMENT
(objets en 3-D)

Introduction

- Dites aux élèves de créer, avec du fil de fer, un personnage en trois dimensions (3-D) représentant un athlète en mouvement.
- Donnez-leur du temps pour chercher dans les journaux, les revues et à Internet la photo d'un athlète en mouvement ou d'un sport associé à leur recherche.

Activités d'apprentissage

- Dites aux élèves de faire un croquis de leur athlète en le montrant en mouvement; ils vont tracer :
  - un cercle pour les principales parties du corps comme la tête, le cou et le tronc et deux cercles par bras et par jambe;
  - des traits de crayon rapides, pâles et peu soignés. Montrez-leur comment faire.
- Dites-leur d'utiliser leur croquis comme plan et de commencer par la tête, le torse, les bras et les jambes. Ne coupez pas le fil de fer. Pliez-le en deux et tordez-le pour relier les jambes, les bras et la tête au torse et ainsi reproduire l'athlète du croquis.
- Pour que les élèves obtiennent une figure tridimensionnelle, proposez-leur d'entourer la figurine initiale avec le reste du fil de fer pour créer la forme ainsi que la masse musculaire et corporelle.



- Une fois la figurine terminée, aidez les élèves à la monter sur une base en bois à l'aide d'un petit clou ou d'une punaise.
- Dites-leur de donner à la figure la position désirée pour montrer un mouvement ou une action.

Conclusion

- Exposez les figurines des élèves ainsi que leurs croquis, leurs rapports de recherche, leur recherche sur l'athlète et d'autres produits reliés à cette activité.

Suggestions pour l'évaluation

- Dressez un guide de notation fondé sur les critères suivants :
  - La figurine en fil de fer reflète un mouvement ou une action.
  - Elle a une forme définie et un corps bien proportionné.
  - L'élève a été créatif.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Journaux, revues, Internet (photos d'athlètes participant à des jeux).
- Fil de fer (facile à manipuler avec les mains).
- Un petit bloc en bois par élève, pour la base.
- Petits clous ou punaises.
- Marteau.
- Coupe-fils.
- Crayon.
- Papier.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Si vous n'avez pas de fil de fer, les élèves peuvent construire un athlète 3-D en coupant, en pliant et en collant du papier de construction ou en utilisant de l'argile.
- Autre option : du papier mâché.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

HYGIÈNE

Thème IV – Connaissance et soin du corps (B)

MATHÉMATIQUES

La statistique et la probabilité

22 LE GUIDE ALIMENTAIRE

Introduction

- Examinez avec les élèves le *Guide alimentaire canadien pour manger sainement* et discutez de ce qui compose un régime alimentaire bien équilibré. Ce guide favorise l'équilibre, la variété et la modération, afin d'assurer un apport suffisant en vitamines, en minéraux et en protéines. Les élèves reconnaîtront les principaux groupes alimentaires et l'importance de chacun. Ils apprendront à développer des habitudes alimentaires saines en choisissant des aliments nutritifs.

Activités d'apprentissage

- Écrivez, sur du papier pour affiche, le nom des quatre groupes alimentaires. Présentez la leçon aux élèves en faisant un remue-méninges pour trouver les aliments qui entrent dans chacun de ces groupes : produits laitiers, viandes et substituts, légumes et fruits, produits céréaliers.
- Inscrivez, à côté de chaque groupe, ce que représente une portion, par exemple 30 g de céréales froides ou 125 ml de jus. (Procurez-vous l'affiche ou un transparent du guide alimentaire auprès du Dairy Nutrition Council of Alberta afin d'obtenir une description des portions.) Distribuez aux élèves, à titre d'aperçu et d'aide visuelle, la fiche d'activité intitulée « Les groupes alimentaires », page 47.
- Faites-leur remplir le sondage sur la consommation d'aliments (page 46) et demandez-leur d'inscrire ce qu'ils ont consommé le jour précédent. Comme exemple, vous pouvez leur dire ce que vous avez mangé. Expliquez-leur comment remplir le questionnaire. Reportez-vous à la fiche de référence pédagogique sur les groupes alimentaires (page 48) pour revoir les portions et les groupes d'aliments recommandés quotidiennement.
- Proposez-leur de tenir un journal personnel qu'ils pourraient intituler « Manger sainement » dans lequel ils inscriraient, pendant une semaine, leur consommation quotidienne d'aliments.
- Dites-leur de faire un graphique des portions qu'ils consomment quotidiennement. Il peut s'agir d'un pictogramme, d'un diagramme à bandes ou d'un graphique linéaire illustrant les résultats du sondage sur leur consommation quotidienne d'aliments.

Conclusion

- Une fois que les élèves auront noté leur consommation quotidienne d'aliments pendant une semaine (vous pouvez leur donner cette tâche comme devoir), demandez-leur s'ils remarquent une amélioration de leur régime alimentaire ou si ce dernier reflète les recommandations du *Guide alimentaire canadien pour manger sainement.*

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

- Revoyez les questions du sondage avec les élèves, individuellement ou en petits groupes, afin de vous assurer qu'ils comprennent le principe des quatre groupes alimentaires et des portions. Chaque élève doit répondre au sondage individuellement.

Matériel, ressources et équipement

- Fiche d'activité intitulée « Sondage sur la consommation quotidienne d'aliments », page 46.
- Fiche d'activité intitulée « Les groupes alimentaires », page 47.
- Fiche de référence pédagogique intitulée « Les groupes alimentaires », page 48.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

SONDAGE SUR LA CONSOMMATION QUOTIDIENNE D'ALIMENTS

Remplis ce tableau en inscrivant les aliments que tu as consommés hier.
Inscris le nombre de portions de chaque groupe alimentaire, pour tous tes repas.

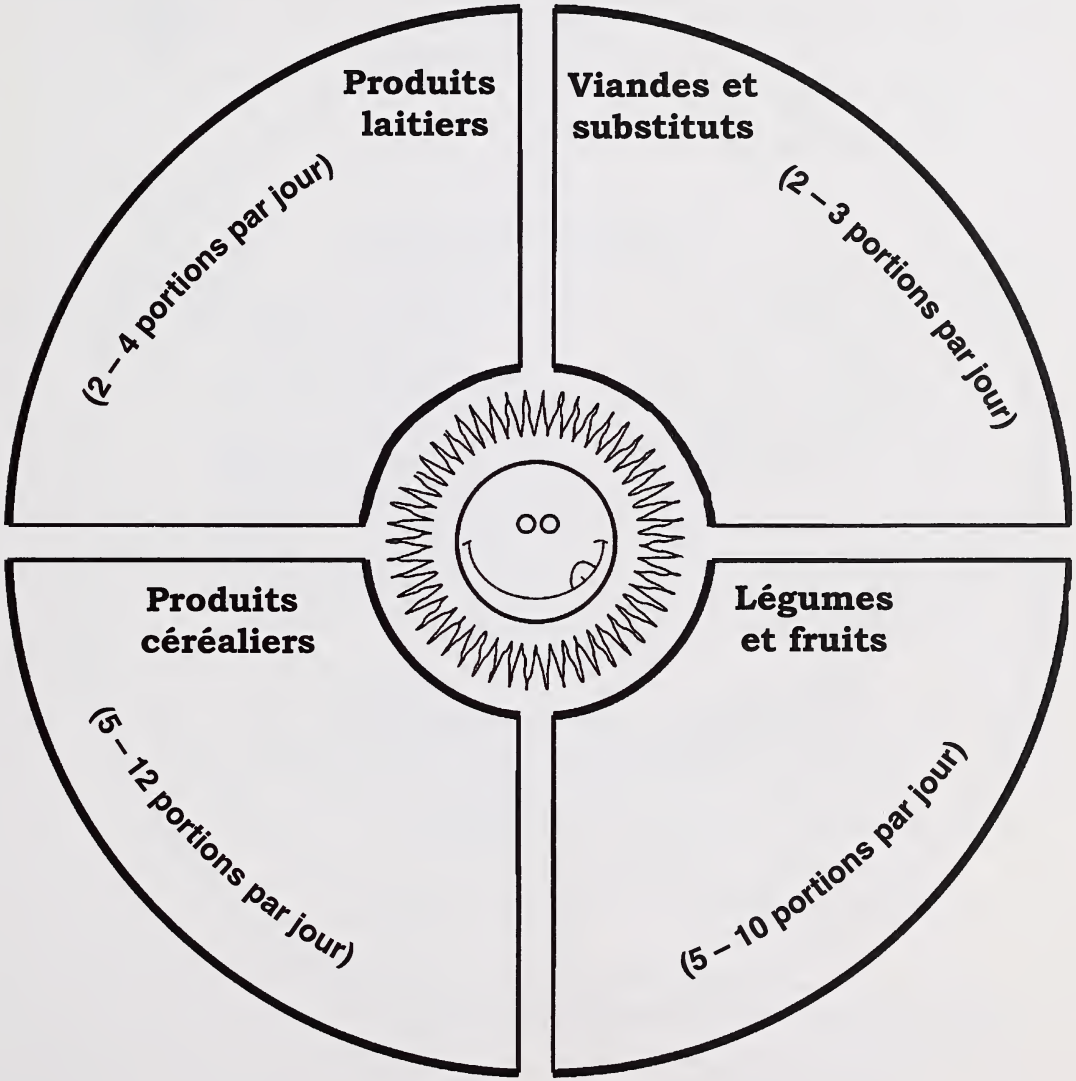
Repas	**Groupes alimentaires** (portions)			
	Produits laitiers	Légumes et fruits	Produits céréaliers	Viandes et substituts
Petit déjeuner				
Collation				
Déjeuner				
Collation				
Souper				
Collation				
Nombre total de portions pour chaque groupe				
Nombre de portions recommandées par le *Guide alimentaire canadien pour manger sainement*				

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

LES GROUPES ALIMENTAIRES

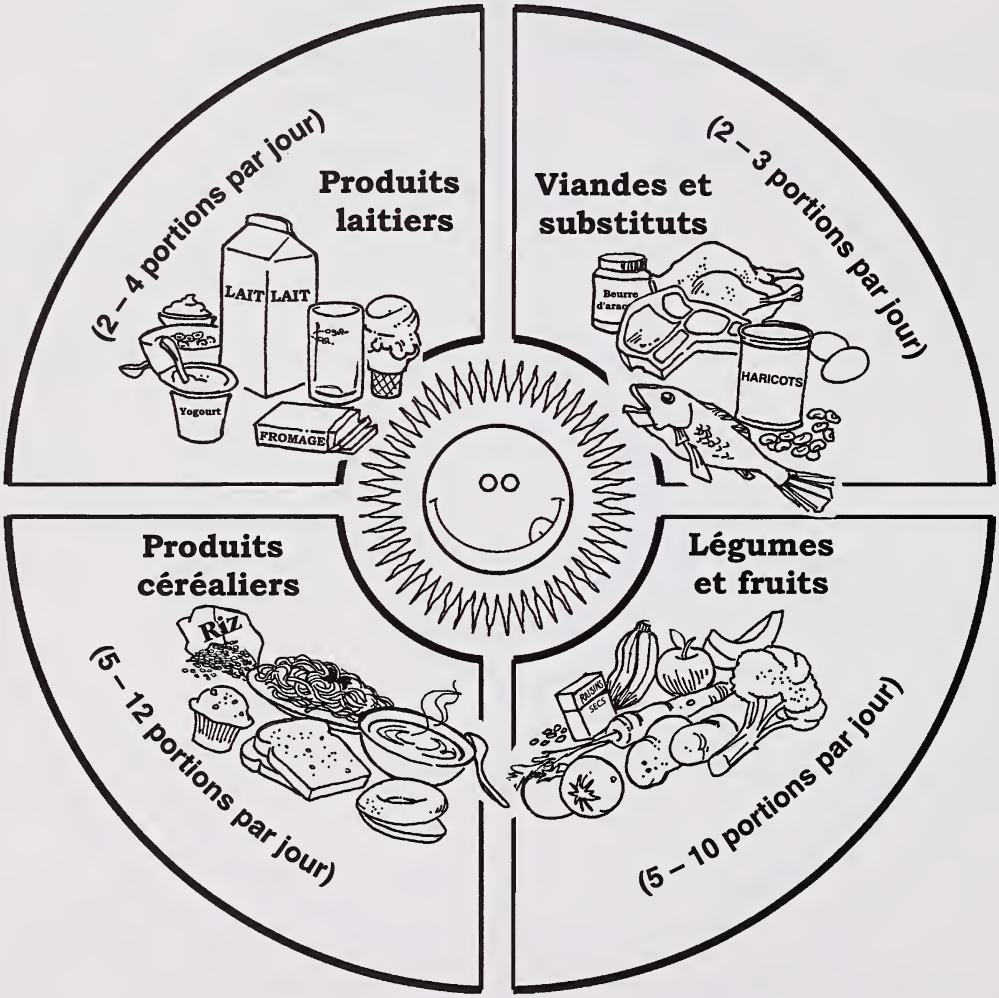
Illustration : Dans chaque section, dessine des aliments appartenant à chaque groupe alimentaire en te fiant au *Guide alimentaire canadien pour manger sainement*.



©Alberta Learning, Alberta, Canada

LES GROUPES ALIMENTAIRES

Illustration : Dans chaque secteur, dessine les aliments appartenant au groupe alimentaire en te fiant au *Guide alimentaire canadien pour manger sainement.*



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉTUDES SOCIALES

Sujets 1A, 2C, 3B et **5B** (francophone)
Sujets 1A, 2B, 3B et **5B** (immersion)

23 TRACER UNE PISTE

Introduction

- Les élèves comprendront mieux l'agencement des épreuves d'athlétisme sur la piste.
- Ils se serviront de leurs habiletés en dessin pour repérer des coordonnées précises et utiliseront une légende pour identifier les différents emplacements.
- Expliquez-leur que les élèves de l'école primaire assisteront, sur place, à des épreuves municipales d'athlétisme. Les élèves trouveront un tracé de la piste sur leur fiche d'activité. Cette dernière est quadrillée afin d'aider les élèves à repérer l'emplacement des épreuves.

Activités d'apprentissage

- Expliquez aux élèves qu'une grille est une série de carrés créés par des lignes verticales et horizontales qui se croisent sur une page. Des lettres et des chiffres sont utilisés pour permettre de nommer les carrés.
- Tracez une grille sur une feuille quadrillée. Montrez à la classe comment repérer un point sur la grille en plaçant un doigt de la main droite sur un chiffre et un doigt de la main gauche sur une lettre. Glissez les deux doigts jusqu'à ce qu'ils se rencontrent. Quand les points de la grille sont repérés, notez les coordonnées en inscrivant la lettre puis le chiffre.
- Vérifiez s'ils comprennent comment repérer le principe du repérage des coordonnées en leur demandant de faire l'activité « Tracer une piste », page 51. Ils doivent également savoir comment utiliser une légende; les cartes se servent de symboles pour représenter différentes choses. Ces symboles sont expliqués dans la légende.

Conclusion

- Rassemblez les élèves pour parler de ce qu'ils ont compris et pour discuter de l'activité intitulée « Tracer une piste ».
- Vérifiez s'ils ont utilisé leurs doigts pour repérer les coordonnées sur la piste.
- Demandez-leur comment ils pourraient modifier la disposition des épreuves d'athlétisme sur la piste.
- Le tracé de la piste peut être montré au rétroprojecteur et l'enseignant peut se servir des suggestions de la classe pour discuter des résultats.

Suggestions pour l'évaluation

- Vous pouvez afficher le corrigé suivant à l'aide du rétroprojecteur.
  1) B4;
  2) C4;
  3) C5;
  4) E4;
  5) D2;
  6) B3;
  7) et 8) vérifiez si les symboles sont situés au bon endroit sur la grille;
  9) et 10) les réponses peuvent varier.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Si vous décidez d'utiliser la suggestion faite pour la suite de la leçon, vous pouvez évaluer, à partir de critères précis, le rendement des élèves concernant l'élaboration de leur terrain de jeu.

Matériel, ressources et équipement

- Crayons à mine de plomb et crayons de couleur.
- Fiche d'activité intitulée « Tracer une piste », page 51.
- Fiche d'activité intitulée « Questions », page 52.
- Transparent pour le corrigé.
- Rétroprojecteur.

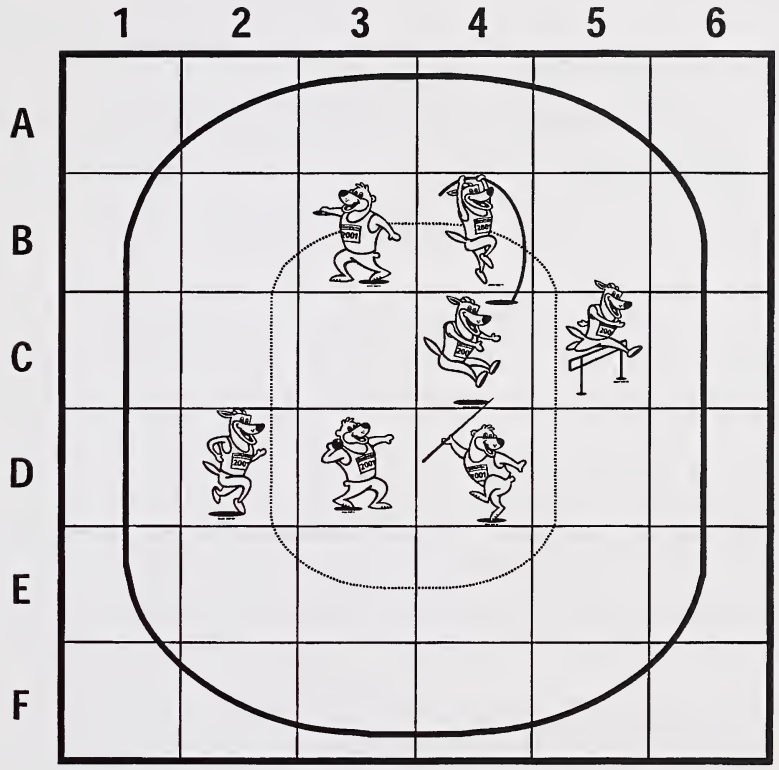
Suggestions pour la suite de la leçon

- Encouragez les élèves à élaborer, à l'aide d'une grille, le terrain de jeu de leur rêve. Ils devront créer une légende et une carte pour situer l'équipement et les activités. Ils peuvent également exposer leurs plans partout dans l'école afin que les parents puissent voir leurs travaux.

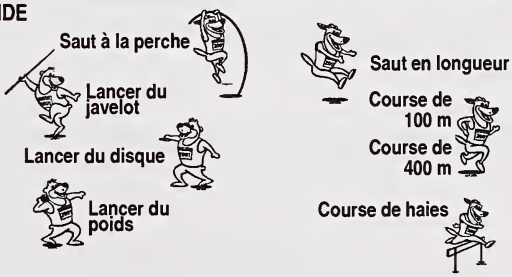
Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

TRACER UNE PISTE



LÉGENDE



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

QUESTIONS

Sers-toi de la grille intitulée « Tracer une piste » pour localiser les épreuves suivantes.

Inscris les coordonnées.

Écris la lettre et le chiffre qui correspondent à chaque épreuve.

1) Saut à la perche _____

2) Saut en longueur _____

3) Course de haies _____

4) Lancer du javelot _____

5) Course de 400 m _____

6) Lancer du disque _____

7) Le lancer du poids aura lieu à deux endroits. Les points de grille pour cette épreuve seront E2 et E3. Dessine le lancer du poids sur la piste d'athlétisme.

8) Invente un symbole pour la course de 100 m et ajoute-le à la légende. Le point de grille pour cette épreuve est E5. Trace ton symbole sur la piste d'athlétisme.

9) Les toilettes sont situées hors de la piste d'athlétisme. Dessine un symbole pour indiquer les toilettes des hommes et un autre pour celles des femmes et ajoute ces symboles à ta légende. Dessine-les sur la carte. Quels sont les points de grille pour :

   a) les toilettes des femmes? _____
   b) les toilettes des hommes? _____

10) Y a-t-il d'autres symboles que tu pourrais ajouter à la piste d'athlétisme? Si oui, ajoute-les à ta légende et inscris les coordonnées.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉTUDES SOCIALES

Cartographie : habileté à situer des pays sur une carte

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A et **C**

24 PASSEPORT POUR LA JOIE ET LA SANTÉ

Introduction

- Les élèves feront, seuls et en équipes de deux, une variété d'activités leur demandant de courir, de sauter et de lancer.
- Afin de favoriser le sens de la responsabilité, le leadership et l'établissement d'objectifs, ce sont les élèves qui choisiront leurs activités.
- Ils ont la responsabilité d'indiquer les activités qu'ils ont terminées en cochant/estampillant leur passeport.

Échauffement

- Rassemblez tout le matériel sur une grande aire de jeu.
- Assurez-vous que l'aire est sans danger.
- Remettez un passeport à chaque élève.
- Expliquez-leur la démarche à suivre :
  - Choisir une activité.
  - Prendre le matériel nécessaire.
  - Trouver un espace pour faire l'activité seuls ou à deux.
  - Retourner le matériel et cocher/estampiller dans le passeport la case correspondant à l'activité.
  - Choisir la prochaine activité et répéter la marche à suivre jusqu'à ce que le passeport soit complet.
  - Si un élève termine avant les autres, il peut refaire ses activités préférées.

Activités d'apprentissage

- Donnez aux élèves le temps et l'espace nécessaires pour faire l'activité de leur choix. Rappelez-leur que le but est de remplir toutes les cases du passeport.
- Les activités du passeport peuvent s'échelonner sur plusieurs leçons.

Conclusion

- Réunissez les élèves pour qu'ils fassent part à leurs pairs des expériences qu'ils ont eues lors de la réalisation des activités.
- Discutez des réussites et des défis.

Suggestions pour l'évaluation

- Observez chez les élèves leur habileté à réaliser la tâche.
- Évaluez leur rendement sur une échelle de 1 à 3.
- Notez les commentaires des élèves pendant la discussion.
- Faites leur remplir une autoévaluation et une évaluation par les pairs portant sur les habiletés, l'effort et la participation.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Un passeport par élève.
- Plusieurs étampes.
- Crayons-feutres et crayons de couleur.
- Bas de nylon, ballons de football, frisbees, bâtons et balles de jeu de crosse, cerceaux, pelles et balles, ballons de plage, anneaux, raquettes et balles de ping-pong, cordes à sauter, poteaux, et autres balles de différentes sortes et grosseurs.
- Rassemblez le matériel et placez-le dans une boîte mobile.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Modifiez les activités en vous fondant sur les ressources disponibles dans votre école.
- Donnez un passeport vierge aux élèves et demandez-leur d'inventer des activités.
- Servez-vous de l'idée du passeport pour d'autres matières; par exemple, pour le français/FLA : demandez-leur d'écrire deux mots qui riment, de rédiger un poème simple sur le thème des sentiments ou d'écrire le nom de leur auteur préféré.
- Jumelez des élèves plus jeunes avec de plus vieux qui les aideront à lire les cases du passeport et les accompagneront durant les activités (encadrement par des pairs).

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève :

PASSEPORT POUR LA JOIE ET LA SANTÉ

1 Parle à 5 personnes du progrès qu'elles font.	**7** Tape tes mains contre celles de quatre personnes (*high five*) ou serre-leur la main.	**13** Essaie d'attraper un cerceau avec différentes parties de ton corps.	**19** Invente le trajet d'une course d'obstacles sur un terrain de jeu. Guide un ami le long du trajet.
2 Attache ta jambe à celle de ton coéquipier et fais 25 pas en courant ou en marchant.	**8** Lance une balle au mur 5 fois et saute par-dessus quand elle rebondit.	**14** Fais 25 sauts à la corde.	**20** Dis à 2 personnes quels sont les 4 groupes alimentaires.
3 Lance 10 fois un ballon de football à ton coéquipier.	**9** Cours sur place. Lève les genoux et touche-les 20 fois avec tes mains.	**15** Attrape 10 fois une balle à la volée avec de petites pelles.	**21** Essaie 3 sauts en longueur sans élan avec un appel et une réception différents chaque fois.
4 Lance 10 fois un frisbee à ton coéquipier.	**10** Joue au volley-ball de plage avec un coéquipier. Garde la balle en l'air aussi longtemps que possible.	**16** Saute 15 fois vers l'avant sur une jambe. Ensuite, saute 15 fois vers l'arrière sur l'autre jambe.	**22** Joue au chat perché avec un coéquipier. Sautez sur vos ombres 8 fois.
5 Fais du jogging d'un poteau de but à l'autre; fais l'aller-retour.	**11** Joue à saute-mouton avec un coéquipier. Sautez 15 fois l'un par-dessus l'autre.	**17** Lance 5 anneaux ou cerceaux autour d'un poteau placé à 3 m de distance.	**23** Fais rebondir une balle sur une raquette de ping-pong, en passant d'une position assise à une position debout.
6 Attrape une balle 10 fois à la volée avec des bâtons de crosse.	**12** Lance 10 fois une balle à un coéquipier en lui faisant faire un bond entre vous deux.	**18** Cours 3 fois autour du terrain de base-ball ou du terrain de jeu.	**24** Fais 20 sauts avec écart.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A, B, C et **D**

25 COURS, SAUTE, LANCE ET VAS-Y!

Introduction

- Faites participer les élèves à une variété d'épreuves, organisées en circuit, pour encourager la coopération, le travail d'équipe et les habiletés en course, en saut et en lancer.
- Mettez en place six centres d'épreuves et préparez les cartes d'épreuves avant que les élèves arrivent ou pendant leur échauffement. Les élèves changeront de centre toutes les 10 à 15 minutes.
- Faites la rotation en ordre; par exemple, ceux qui se trouvent au troisième centre vont au quatrième et ceux qui se trouvent au sixième se dirigent vers le premier.
- Pour les épreuves suivantes, le chef de groupe doit prendre tout le matériel nécessaire et mettre sur pied le premier centre de la journée.

Activités d'apprentissage

- Faites faire aux élèves des échauffements comme du jogging.
- Divisez les élèves en six groupes et donnez-leur un numéro.
- Assignez un chef à chaque groupe; il sera responsable de monter le centre et de placer le matériel.
- Discutez des attentes à l'égard de chaque membre du groupe et définissez les comportements qui caractérisent la coopération et le travail d'équipe.
- Donnez aux élèves un formulaire d'évaluation afin qu'ils soient au courant des critères selon lesquels ils seront évalués une fois l'épreuve terminée.
- Expliquez-leur comment faire la rotation et décrivez les épreuves.
- Dirigez d'abord les élèves vers le centre d'épreuve qui correspond au numéro de leur équipe.

Conclusion

- Demandez au chef de groupe de rassembler le matériel à la fin de la leçon.
- Faites faire aux élèves une activité de récupération comme la marche ou les étirements.
- Fournissez aux élèves une rétroaction quant à leurs progrès.

Suggestions pour l'évaluation

- Observez chez les élèves les différents degrés d'amélioration de leurs habiletés.
- Donnez-leur des consignes individuelles, si nécessaire.
- Demandez-leur de remplir la grille d'évaluation (page 59) et de s'attribuer une note de 1 à 3 pour leurs efforts à chaque centre.
- Faites-leur aussi remplir une grille d'autoévaluation de leur comportement en situation de groupe (voir fiche intitulée « Moi et mon groupe », page 60).

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour la suite de la leçon

- Demandez aux élèves de dessiner un nouveau circuit d'épreuves, axé sur la course, le saut et le lancer ou sur d'autres domaines de l'éducation physique; par exemple des épreuves qui permettent de développer ses habiletés en basket-ball.
- Jumelez des groupes de niveaux différents. Les élèves plus âgés peuvent enseigner aux plus jeunes.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

CARTES D'ÉPREUVES

Lancer de la balle

Matériel : 3 cerceaux et 1 balle de base-ball

- Désignez un lanceur, un receveur et plusieurs voltigeurs.
- Le receveur se place au milieu d'un cerceau qui tient lieu de marbre.
- Le lanceur se place dans un autre cerceau situé à 10 mètres du receveur.
- Les voltigeurs se mettent en position derrière le lanceur pour être capables de récupérer la balle sur le terrain.
- Créez, à l'aide d'un autre cerceau, un premier but à 15 mètres du receveur.
- Le lanceur lance la balle au receveur.
- Celui-ci attrape la balle et la lance le plus loin possible sur le terrain.
- Ensuite, il court au premier but, puis revient au marbre avant que les voltigeurs récupèrent la balle.
- Une fois la balle récupérée, le lanceur doit l'attraper et toucher le marbre avant le receveur.
- Le but du jeu est que le receveur atteigne le marbre avant la balle.
- Lorsqu'un joueur est retiré, tous les joueurs changent de position. Fixez un maximum de trois tours pour chaque élève.

Série éliminatoire

Matériel : 10 balles légères ou des balles de tennis

- Formez des équipes de deux ou de trois, si les élèves sont en nombre impair.
- Chaque partenaire prend une balle. Au signal, ils la lancent aussi loin que possible, dans la même direction, sur le terrain.
- Une fois que les deux balles se sont arrêtées, chacun court récupérer la sienne et essaie de toucher l'autre partenaire en premier en lui lançant sa balle en bas de la taille.
- Le premier à toucher l'autre marque un point. Continuez la prochaine ronde.

Fosse aux serpents

Matériel : cordes à sauter

- Étendez deux cordes sur le sol de façon que deux de leurs extrémités se touchent et que les deux autres s'éloignent en éventail pour former une « fosse aux serpents ».
- Créez plusieurs fosses aux serpents de largeurs différentes.
- Demandez aux élèves de sauter, avec un partenaire, par-dessus la fosse sans tomber dedans. Faites-les commencer à un bout, puis avancer graduellement vers la partie plus large de la fosse. Demandez-leur de faire plusieurs essais.
- Ceux qui réussissent passent à la fosse suivante.

Lions sauteurs

- Ce jeu est une variation de « Feu rouge, feu vert! ».
- Un élève est le « lion attrapeur » et se tient à une extrémité de l'aire de jeu. Les autres élèves sont les « lions sauteurs » et se tiennent du côté opposé au « lion attrapeur ».
- L'attrapeur doit tourner le dos aux sauteurs.
- Au signal « Sauter! », les lions sautent sur deux pieds vers l'attrapeur.
- Quand l'attrapeur crie « Rugis! », les lions doivent s'arrêter.
- L'attrapeur se retourne et renvoie au lieu de départ tous les lions qui continuent de bouger.
- Le but du jeu est de traverser l'aire de jeu en sautant et de devenir le nouvel attrapeur.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Trot autour d'un terrain

Matériel : 4 poteaux

- Les élèves doivent se déplacer autour du terrain en faisant du jogging et en marchant (une activité de chaque côté du terrain).
- Le terrain est un carré de 30 x 30 mètres.
- Vous pouvez adapter le jeu pour varier les activités; par exemple : jogging, saut, galop, marche à reculons, bond, pas de côté, etc.

Poches volantes

Matériel : 2 cerceaux, poches et poteaux

- Placez sur le sol deux cerceaux à 15 mètres de distance.
- Alignez l'équipe derrière un cerceau de manière à faire face à l'autre cerceau.
- Lorsque vous direz « Allez-y! », le premier coureur prend une poche, court jusqu'au deuxième cerceau, dépose la poche dedans, retourne et touche le prochain coureur.
- Le deuxième coureur court jusqu'au cerceau, ramasse la poche, revient et la dépose dans le premier cerceau.
- Continuez le relais.
- Dites aux élèves de ne pas lancer la poche.
- Demandez-leur d'évaluer leurs efforts pour chaque centre d'épreuve (voir ci-dessous).

Évaluation des efforts pour la course, le saut et le lancer

Nom de l'élève : _____

3 J'ai toujours fait de mon mieux à ce centre d'épreuve.
2 J'ai essayé quelques fois à ce centre d'épreuve. J'aurais pu faire mieux.
1 Je n'ai pas fait de mon mieux à ce centre d'épreuve.

	Lancer de la balle	Série éliminatoire	Fosse aux serpents	Lions sauteurs	Trot autour d'un terrain	Poches volantes
Jour 1						
Jour 2						
Jour 3						
Jour 4						
Jour 5						
Jour 6						

Évaluation des efforts pour la course, le saut et le lancer

Nom de l'élève : _____

3 J'ai toujours fait de mon mieux à ce centre d'épreuve.
2 J'ai essayé quelques fois à ce centre d'épreuve. J'aurais pu faire mieux.
1 Je n'ai pas fait de mon mieux à ce centre d'épreuve.

	Lancer de la balle	Série éliminatoire	Fosse aux serpents	Lions sauteurs	Trot autour d'un terrain	Poches volantes
Jour 1						
Jour 2						
Jour 3						
Jour 4						
Jour 5						
Jour 6						

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom de l'élève : _____

MOI ET MON GROUPE

Activité : _____

Membres du groupe : _____

Encercle le chiffre 1, 2 ou 3 pour chaque énoncé.

	Toujours	Souvent	Rarement
J'ai participé	3	2	1
J'ai fait de mon mieux.....	3	2	1
Je suis resté avec le groupe.....	3	2	1
J'ai complété toutes les épreuves.....	3	2	1
Je me suis amusé.....	3	2	1
J'ai atteint mes objectifs	3	2	1
J'ai encouragé les autres.....	3	2	1
J'ai aidé les autres.....	3	2	1

Je suggère : _____

_____

_____

_____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Amitié mondiale

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MUSIQUE

Rythme, expression, écoute, mouvement, créativité et **forme**

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A, B et **C**

26 MUSIQUE ET MOUVEMENTS

Introduction

- Les élèves inventeront une série de mouvements de locomotion qu'ils intégreront à diverses pièces musicales, comme la « Contre-danse » du compositeur français Jean-Philippe Rameau.

Activités d'apprentissage

- Faites écouter la pièce musicale aux élèves. Dites-leur de prêter attention aux différents segments; ex. : A B A C A D A E A F. La section A compte 16 temps.
- Faites un remue-méninges et notez les idées exprimées sur un tableau pour trouver les activités qui font appel à des mouvements de locomotion; par exemple : la course, le saut, le lancer, la marche et la marche sur la pointe des pieds.
- Demandez aux élèves de décider et d'inscrire quels mouvements correspondront aux segments de la pièce musicale, par exemple,

  A : course B : saut C : lancer.
- Cette activité peut se faire avec la classe entière ou en petits groupes.
- Donnez assez de temps aux élèves pour qu'ils puissent répéter leurs séries de mouvements.

Conclusion

- Demandez aux élèves de présenter leurs séries de mouvements.

Suggestions pour l'évaluation

- Écoutez et observez la performance des élèves. Vérifiez s'ils respectent le rythme (le nombre de temps par mesure).

Matériel, ressources et équipement

- La composition « Contre-danse » de Jean-Philippe Rameau ou une autre pièce musicale disponible et appropriée à l'activité proposée.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉTUDES SOCIALES – 4e année

Sujet A – *La géographie et les gens*

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A, B et **C**

27 DES ALBERTAINS ACTIFS

Introduction

- Demandez aux élèves de former des équipes.
- Suggérez-leur de porter un drapeau ou un macaron en forme de drapeau. Ils peuvent prendre ceux qu'ils auront fabriqués dans le cadre d'une autre activité.

Activités d'apprentissage

- Donnez l'occasion aux élèves de participer à une compétition d'athlétisme incluant des épreuves représentatives pour différentes régions de l'Alberta (voir la « Fiche de référence pédagogique » à la page 63).
- Vous pouvez vous inspirer d'événements locaux ou nationaux qui ressemblent aux événements de l'école; ex. : les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.
- Discutez de l'importance de l'esprit sportif, du travail d'équipe et de l'effort de chacun.
- Attribuez des points pour la participation et l'enthousiasme du groupe; par exemple, accordez un point par personne pour les équipes qui participent à chaque épreuve et cinq points pour l'enthousiasme de l'équipe.
- Demandez aux équipes de faire le tour des centres d'épreuves et de participer à chaque activité.
- Distribuez une feuille de pointage à chaque équipe.
- La liste ci-jointe renferme des exemples de stands (voir rubrique *Épreuves*, page 63).

Conclusion

- Revoyez les défis que présente chaque centre d'épreuve.
- Examinez les feuilles de pointage.

Suggestions pour l'évaluation

- Observez la performance des élèves en vous fondant sur une liste de critères préétablis.
- Tenez compte de la feuille de pointage de chaque équipe.

Matériel, ressources et équipement

- Feuille de pointage.
- Stylos ou crayons.
- Matériel requis pour chaque centre d'épreuve.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Régions	Épreuves	Matériel
Edmonton – Équipe des Oilers	Tirer la rondelle À tour de rôle, les élèves essaient de lancer la rondelle dans le but.	Bâtons de hockey Rondelle et buts
Calgary – Rodéo	Attraper au lasso un animal en peluche En équipes de deux, les élèves font le tour des buts en transportant un animal en peluche sur une couverture.	Animaux en peluche Couvertures
Le parc national Banff	Escalade et course d'obstacles À tour de rôle, les élèves font le parcours.	Terrain de jeu ou parcours muni d'obstacles
Vegreville – le plus grand Pysanka du monde	Relais cuillères-œufs Les élèves doivent courir avec une balle dans leur cuillère.	Balles de ping-pong Cuillères
Sherwood Park – le « pays » de Robin des Bois	Zone de tir Les élèves lancent des ballons à travers des cerceaux.	Ballons Cerceaux attachés aux montants d'un but de soccer
Lloydminster – la frontière de l'Alberta et de la Saskatchewan	Sauter par-dessus la frontière À tour de rôle, les élèves sautent dans le carré de sable ou dans une zone délimitée.	Carré de sable
Le parc national Jasper	Marche dans la nature ou chasse au trésor	Liste d'objets à chercher (cocher les objets)
Airdrie – Plaines rases	Lancer du fer à cheval Meilleur lancer de frisbee.	Frisbees
Lethbridge – Ville aux mille et un vents	Jeux de parachute	Parachute

Note : *Prévoir une aire de repos avec des sucettes glacées, de l'eau, des craies de couleur pour dessiner, etc.*

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

Les formes et l'espace

ÉTUDES SOCIALES

Cartographie (fuseaux horaires)

28 CARTOGRAPHIE ET FUSEAUX HORAIRES

Introduction

- Expliquez aux élèves que la Terre est divisée en fuseaux horaires. Discutez ensuite, avec la classe, des inconvénients que cela pourrait poser à l'organisation d'un événement d'envergure internationale.

Activités d'apprentissage

- En vous servant d'un rétroprojecteur, montrez aux élèves le transparent de la fiche intitulée « La Terre sur son axe » (page 65) et discutez-en en grand groupe. Montrez la rotation et la révolution de la Terre en utilisant un globe terrestre et une lampe de poche brillante (pour représenter le Soleil). Dans la mesure du possible, faites cette démonstration dans une salle obscure.
- Remettez aux élèves une photocopie de la « Carte des fuseaux horaires » (page 66) et demandez-leur de nommer et de colorier les zones suivantes :
  - étendues d'eau : la Méditerranée, la mer d'Arabie, la mer de Béring et les océans Atlantique, Pacifique, Arctique et Indien.
  - villes : Edmonton, Vancouver, Ottawa, Séville, Athènes, Göteborg, Stuttgart, Tokyo, Rome, Helsinki, New York, Moscou, Séoul, Le Cap, Lima, Honolulu et Sydney.
  - continents : Europe, Asie, Amérique (du Nord et du Sud), Océanie et Afrique.

  À cause du manque d'espace sur la carte, vous pouvez leur demander d'indiquer le nom des villes au moyen de numéros.
- À partir du transparent de la carte des fuseaux horaires, amenez-les à répondre à plusieurs questions. Par exemple, demandez-leur : « S'il est 15 h à Edmonton, quelle heure est-il à Ottawa? À Sydney? »
- Une fois qu'ils se sentent prêts, poursuivez avec l'activité intitulée « Fuseaux horaires du monde », page 67.

Conclusion

- Lancez une discussion sur l'utilité des fuseaux horaires.

Suggestions pour l'évaluation

- Au moyen d'une discussion de groupe, vérifiez si les élèves ont bien compris le principe des fuseaux horaires.

Matériel, ressources et équipement

- Atlas.
- Rétroprojecteur et transparents de la « Carte des fuseaux horaires » et de « La Terre sur son axe ».
- Une photocopie par élève de la « Carte des fuseaux horaires » et de « La Terre sur son axe ».

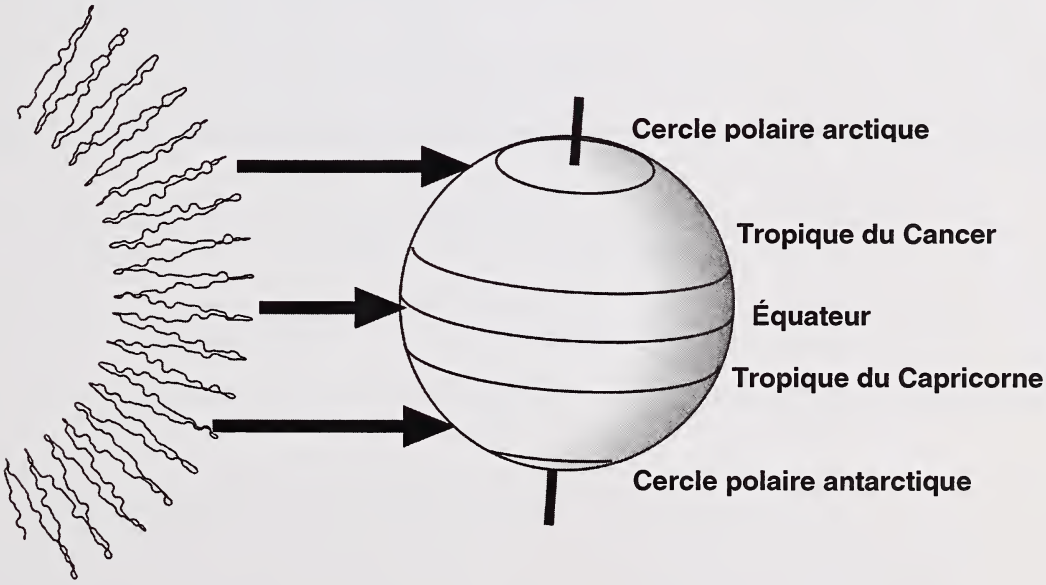
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

LA TERRE SUR SON AXE

La Terre tourne autour de son axe et autour du Soleil. C'est pour cela que ce dernier se lève et se couche à différentes heures dans les diverses régions du monde. Pour éviter tout inconvénient et toute confusion, la plupart des pays du monde ont adopté un système de temps universel. Il existe 24 fuseaux horaires. Chaque fuseau couvre 15 degrés de longitude. Cependant, les pays règlent l'heure de manière pratique. Les lignes des fuseaux paraissent donc irréguliers au-dessus des zones continentales.

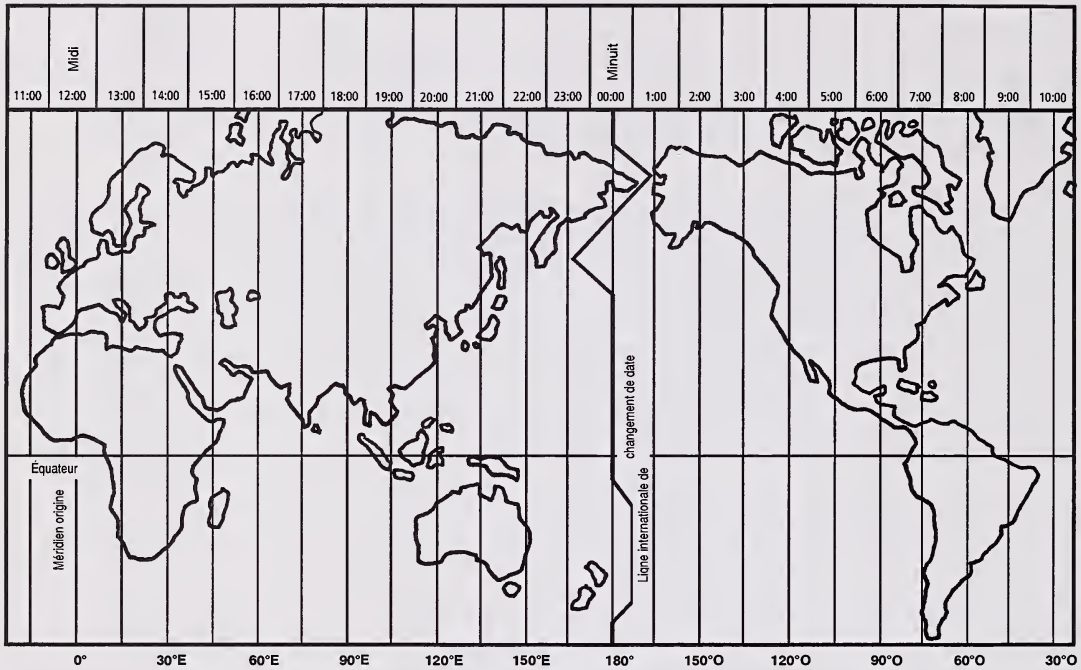
En raison de la rotation de la Terre, le jour civil n'est pas le même partout sur la Terre. Donc, une ligne idéale, la *ligne internationale de changement de date*, a été établie comme point de départ de chaque nouveau jour. Une partie de cette ligne est la même que celle qui marque les 180 degrés de longitude. On dit qu'un jour « commence » lorsqu'il est minuit à la ligne internationale de changement de date et il se déplace vers l'ouest autour de la Terre. Vingt-quatre heures plus tard, le jour se « termine » à la ligne de changement de date. Au passage de cette ligne, la date change d'un jour. Ceux qui voyagent vers l'est et franchissent la ligne de changement de date doivent reculer d'un jour leur calendrier. Au contraire, ceux qui voyagent vers l'ouest doivent passer à la journée suivante.



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

CARTE DES FUSEAUX HORAIRES



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

FUSEAUX HORAIRES DU MONDE

Pendant une compétition internationale d'athlétisme, des personnes du monde entier sont au rendez-vous. Plusieurs d'entre elles appellent leurs amis et leur famille dans leur pays d'origine. On compte 24 fuseaux horaires sur la Terre. Il est important que tout le monde comprenne ce système pour savoir quand appeler leurs proches sans les réveiller au milieu de la nuit. En te servant de ta carte des fuseaux horaires, réponds aux questions suivantes :

1. La majorité des pays ont adopté une_____ de changement de date.

2. La Terre a besoin de _____ heures pour faire une rotation complète.

3. La Terre tourne et fait un cercle entier de _____ degrés.

4. Chaque fuseau horaire couvre généralement _____ degrés de longitude.

5. S'il est mardi juste à l'est de la ligne internationale de changement de date, il est _____ juste à l'ouest de cette ligne.

6. Lorsqu'il est midi le long du Méridien origine, il est _____ le long de la ligne internationale de changement de date.

7. Combien y a-t-il de fuseaux horaires entre Edmonton et Sydney? _____

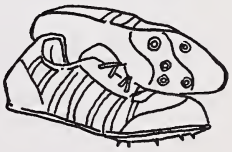
8. Lorsqu'il est 18 h à Edmonton, quelle heure est-il à Rome? _____ à Tokyo? _____ au Cap? _____ à New York? _____ à Séville? _____

9. Lorsqu'il est 11 h à Edmonton, quelle heure est-il à Lima? _____ à Séoul? _____ à Honolulu? _____ à Helsinki? _____ à Moscou? _____

10. Lorsqu'il est 21 h à Edmonton, quelle heure est-il à Athènes? _____ à Ottawa? _____ à Vancouver? _____ à Stuttgart? _____ à Sydney? _____

11. À 10 h, heure de l'Australie, Jeanne doit appeler son mari Jacques. À quelle heure devrait-elle l'appeler si elle se trouve à Edmonton? _____

12. Henri a dit qu'il appellerait sa femme Anne à 20 h, heure de New York. À quelle heure Anne doit-elle s'attendre à recevoir l'appel, si elle est à Edmonton? _____



©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

Le nombre (les opérations numériques)

29 UNITÉS MONÉTAIRES

Introduction

- Revoyez avec les élèves la multiplication et la division avec des nombres décimaux. Donnez-en quelques exemples, puis demandez aux élèves d'exécuter seuls plusieurs calculs. Discutez-en ensemble.
- Sachez que cette leçon aura de meilleurs résultats si elle est présentée après que les élèves ont longtemps travaillé la multiplication et la division avec des nombres décimaux, puisqu'elle met en pratique ces acquis.
- Expliquez-leur que cette activité demande de multiplier et de diviser avec des nombres décimaux pour calculer la conversion monétaire. Tous ensemble, faites des exemples semblables à ceux que les élèves feront plus tard.
- Demandez-leur de faire plusieurs calculs seuls. Discutez-en avec les élèves et amenez-les à comprendre quand ils doivent utiliser la multiplication et quand la division.

Activités d'apprentissage

- Au total, 210 pays participeront aux Championnats du Monde d'Athlétisme. Des athlètes, des médias, des arbitres, des commanditaires et des touristes du monde entier viendront à Edmonton. Ils devront donc échanger leur argent en dollars canadiens. Pour cet exercice, les élèves devront convertir la monnaie étrangère en dollars canadiens et vice-versa.
- Distribuez aux élèves un tableau des taux de change pour les unités monétaires du monde entier.
- Faites-leur faire une variété de calculs en utilisant ce tableau. Voir la fiche d'activité qui suit.
- Sur cette fiche vous trouverez des exemples de calculs de conversion.
- Déterminez quels types de calculs vous désirez donner à vos élèves, en vous fondant sur leur niveau scolaire et leurs aptitudes.

Conclusion

- Révisez quand et comment faire une multiplication ou une division lorsqu'on fait des conversions monétaires.

Suggestion pour l'évaluation

- Voir fiche d'activité, page 69.

Matériel, ressources et équipement

- Tableau de conversion monétaire. Vous pouvez vous en procurer un dans le *Edmonton Journal* ou à la banque.
- Une photocopie par élève de la fiche d'activité « Conversion des devises », page 69.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

CONVERSION DES DEVISES

En te servant du tableau des taux de change, fais les calculs suivants et prouve ta réponse.

1. Explique si tu dois multiplier ou diviser pour faire tes calculs de conversion monétaire. Donne un exemple pour chacune de ces opérations.

   _____

   _____

   _____

2. a) 80 dollars américains = _____ $ CAN. Opération : _____

   b) Quelle opération utiliserais-tu (par exemple : addition, soustraction, multiplication ou division) pour changer le résultat ci-dessus de nouveau en dollars américains? Opération : _____

3. 50 dollars canadiens = _____ francs français. Opération : _____

4. Convertis les unités monétaires suivantes en dollars canadiens et encercle le montant le plus élevé.

   a) 48 livres sterling = _____ $ CAN

   b) 110 dollars canadiens = _____ $ CAN

   c) 2 000 lires = _____ $ CAN

   d) 70 dollars américains = _____ $ CAN

   e) 10 000 pesos mexicains = _____ $ CAN

   f) 500 yens = _____ $ CAN

5. Convertis les unités monétaires suivantes en dollars canadiens et numérote-les par ordre de grandeur (du plus petit au plus grand).

   300 drachmes = _____ $ CAN

   856 bahts = _____ $ CAN

   19 livres sterling = _____ $ CAN

   44 dollars canadiens = _____ $ CAN

   1 100 lires = _____ $ CAN

   30 dollars américains = _____ $ CAN

   6 500 pesos mexicains = _____ $ CAN

   500 yens = _____ $ CAN

6. Si Carl avait 10 livres sterling, 42,27 dollars américains, 25 deutsche mark et 950 pesos mexicains, combien d'argent aurait-il en dollars canadiens? _____ Combien aurait-il en dollars américains?____

7. Si Nathalie a 200 bahts, 47 yens et 12 livres sterling et Suzanne a 12 342 pesos mexicains, 5 700 lires et 33 francs suisses, combien d'argent chacune d'elle aurait-elle en dollars canadiens?
   Nathalie : _____ ; Suzanne : _____ Qui en aurait le plus?_____

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Communication orale : exposé, interaction

Écriture

FLA

Production orale : exposé, interaction

Production écrite

30 GUIDE DE VOYAGE

Introduction

- Distribuez plusieurs brochures de voyage à des groupes de trois ou de quatre élèves et demandez-leur de dresser une liste à partir de l'information tirée des brochures.
- Écrivez la liste au tableau et selon le cas, regroupez l'information dans les catégories pertinentes.
- Proposez à vos élèves de s'amuser en créant leurs propres guides de voyage.

Activités d'apprentissage

- Invitez les élèves à faire individuellement ou en groupe un guide de voyage qui leur servirait à voyager dans un pays de leur choix. Par la suite, ils présenteront leur guide à la classe.
- Demandez-leur de garder un journal de leur voyage qui comprendra entre un et cinq des éléments suivants :
  1. Une vue d'ensemble du voyage.
  2. Une petite carte du monde montrant la route empruntée.
  3. Une carte détaillée du pays montrant le trajet, les principales villes, les montagnes et les cours d'eau.
  4. Une visite d'un zoo où on a eu l'occasion de voir des animaux et des plantes indigènes.
  5. Un repas complet typique.
  6. La visite d'une autre ville que celle de votre point d'arrivée ou encore, la visite d'une ville située dans une autre région. Décrire les transformations observées dans le paysage, le climat, la végétation et les habitants.
  7. La visite d'un lieu culturel où on a eu l'occasion de voir des spectacles et des costumes du pays.
  8. La visite d'un lieu historique.
  9. Une journée d'emplettes durant laquelle on a acheté des produits d'artisanat. Les décrire en expliquant comment ils ont été fabriqués.
  10. Une visite d'un jour chez des gens du pays. Décrire leurs coutumes, leurs croyances religieuses et leurs habitudes. On peut aussi visiter une école.
  11. Supposer qu'on arrive là-bas le jour de la fête nationale ou durant un congé local. Raconter les événements, par exemple le Nouvel an chinois à Hong Kong ou la course de taureaux à Pampelune, en Espagne.
  12. La visite d'un port, d'une gare ou d'un aéroport où l'on pratique l'exportation (sortie de biens) et l'importation (entrée de biens). Décrire ce qu'on voit.
  13. Décrire une épreuve sportive à laquelle on était présent et qui est originale et propre au pays, par exemple, la corrida.

Note : *Les numéros de 4 à 13 peuvent être faits dans n'importe quel ordre. On doit rédiger une page maximum et inclure des illustrations.*

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

- Invitez les élèves à faire leur présentation devant la classe.

Matériel, ressources et équipement

- Brochures de voyage.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Utilisation de l'ordinateur : les élèves créeront leur brochure à l'ordinateur en utilisant des photos trouvées à Internet.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉTUDES SOCIALES

Appréciation de la culture et sensibilisation

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A, B, C et D

31 LES JEUX DU MONDE

Introduction

- Favorisez la sensibilisation aux cultures en parlant aux élèves de jeux provenant de plusieurs pays du monde.
- Encouragez la variété et la participation à un événement organisé au niveau de l'école (activité d'éducation physique ou un programme intrascolaire).

Activités d'apprentissage

- Divisez les élèves en équipes.
- Choisissez des jeux sur des thèmes culturels (voir fiche de référence pédagogique, page 73).
- Faites participer les équipes et, s'il s'agit d'un événement organisé au niveau de l'école, demandez-leur de changer de centre d'épreuve toutes les 15 minutes.
- Si vous prévoyez tenir les activités pendant un cours d'éducation physique, choisissez un ou deux jeux par leçon.
- Pour les activités intrascolaires, assignez un pays à chaque équipe. Alternez les jeux aussi souvent que possible pour en faire un par semaine.

Conclusion

- Revoyez les jeux auxquels les élèves ont participé et discutez des défis qu'ils ont dû relever et des modifications qu'ils aimeraient apporter.

Suggestions pour l'évaluation

- Invitez les élèves à rédiger un texte sur leur jeu préféré et à justifier leur choix.
- Suggérez-leur de choisir un jeu et d'en rédiger les règlements.
- Demandez-leur de vous transmettre oralement leur appréciation de l'activité.
- Évaluez leur compréhension des règlements, leur participation, leur effort et leur attitude sportive.

Mesures de sécurité

- Si les élèves jouent à l'extérieur, assurez-vous que le terrain est exempt de trous et de débris de verre.

Suggestions pour la suite de la leçon

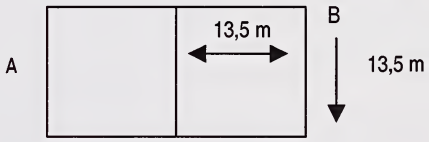
- Ajoutez des centres d'artisanat où les élèves pourront faire du bricolage typique d'autres pays, par exemple broderie de perles, batik, tressage et tissage.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

JEUX

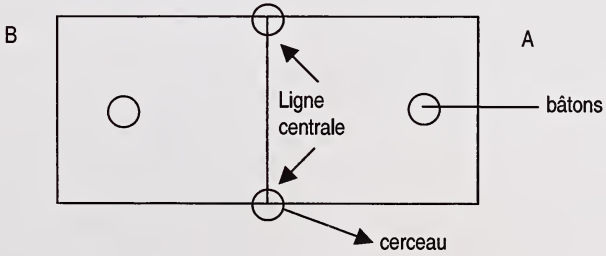
Nom : **Ligne de fond**
Origine : grecque
Nombre de joueurs : de 6 à 30
Âge : 6 ans et plus
Matériel : poteaux, chandails et ballon de 25 cm (10 po). Ce jeu se joue dans un gymnase ou à l'extérieur.

Faites deux équipes égales et alignez les joueurs face à face aux deux extrémités du gymnase ou du terrain de jeu. Indiquez le milieu de la zone au moyen d'une ligne centrale ou d'un poteau. Le but du jeu est de passer le ballon aux membres de son équipe sans dribler ni courir. Les membres de votre équipe tenteront de dépasser la ligne de fond des adversaires (A ou B) pour recevoir la passe. Lorsqu'il y a interception, l'autre équipe prend possession du ballon. Vous remportez un point lorsqu'un membre de votre équipe attrape le ballon derrière la ligne de fond opposée. La reprise du jeu s'effectue toujours avec le ballon au milieu et un signal donné pour le récupérer. La ligne de fond ne doit pas être située près des murs du gymnase.



Nom : **Pile de bâtons**
Origine : autochtone (Amérique du Nord)
Nombre de joueurs : 2 et plus
Âge : 6 ans et plus
Matériel : poteaux, quatre cerceaux et 24 bâtons. Ce jeu se joue dans un gymnase ou à l'extérieur.

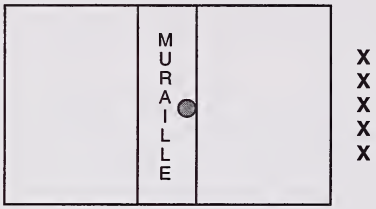
Formez deux équipes. Dessinez une aire de jeu de la grandeur d'un gymnase. Tracez une ligne centrale et placez un cerceau à chaque extrémité. Placez un autre cerceau dans chacune des deux zones, vers la ligne de fond. Déposez 12 bâtons dans chaque cerceau. Au signal, chaque équipe essaie de voler les bâtons (un à la fois) de l'équipe adverse sans se faire toucher. Lorsqu'un membre vole un bâton, il le met dans le cerceau de son équipe. Si un membre se fait toucher en tentant de voler un bâton, il doit rester dans un des cercles de la ligne centrale jusqu'à ce que son équipe réussisse à s'emparer d'un autre bâton.



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom : **La grande muraille de Chine**
Origine : chinoise
Âge : 6 ans et plus
Matériel : poteaux. Ce jeu se joue dans un gymnase ou dans un espace libre.

Créez un rectangle de la grandeur d'un gymnase. Tracez une bande centrale de 2,5 à 3 mètres de largeur. Un joueur sert de garde, tandis que les autres s'alignent d'un côté du gymnase. Le but du jeu est de traverser la « muraille » et de se rendre de l'autre côté du terrain sans se laisser toucher par le garde. Les joueurs touchés deviennent des gardes à leur tour. Pour commencer le jeu, le garde crie : « Essayez de traverser ma muraille que je vous attrape! ».



Nom : **Jeu de boules**
Origine : australienne
Âge : 6 ans et plus
Matériel : une boule de couleur différente par joueur et un bol ou un panier

Déposez sur le terrain un bol blanc ou un panier, à l'envers, à environ 15 mètres de la ligne de départ. À tour de rôle, chaque joueur essaie de lancer sa boule en la faisant rouler vers la cible. Celui qui arrive le plus près mérite un point et celui qui touche la cible reçoit trois points. N'accordez les points qu'une fois que toutes les boules ont été lancées. Les joueurs peuvent reprendre leur boule et recommencer.

Nom : **Œufs brouillés**
Origine : anglaise
Nombre de joueurs : 4 ou plus
Âge : 6 ans et plus
Matériel : balle (de la grosseur d'une balle de tennis)

Un joueur est le *chat* et c'est lui qui a la balle. Les autres sont dispersés autour de lui à une distance maximale de 10 mètres. Chacun choisit une couleur. Le *chat* lance la balle en l'air et nomme une couleur. La personne qui a cette couleur court pour attraper la balle, tandis que les autres, le *chat* y compris, doivent se disperser. En attrapant la balle, le joueur crie « arrêtez » et tous les joueurs doivent rester immobiles, debout, les jambes écartées. Le joueur qui a la balle essaie de la rouler entre les jambes de la personne qui est le plus près. S'il réussit, cette nouvelle personne récupère la balle et nomme une nouvelle couleur pour recommencer le jeu.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MUSIQUE

L'écoute (audition)
Le chant (intonation)
Le mouvement (expression corporelle)
L'écriture et la lecture (notation musicale)
La création (improvisation et composition)

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A et **C**

32 TAMBOURS ET TROMPETTES

Introduction

- Les élèves écouteront et bougeront au rythme d'une fanfare, enregistrée lors d'un certain événement ou provenant d'une autre source.
- Ils créeront une série de mouvements pour montrer les différences de temps et de rythme dans cette pièce musicale.
- Ils inventeront leur propre pièce rythmique au moyen d'une variété d'instruments de musique.

Activités d'apprentissage

- Faites jouer l'*Hymne Olympique* ou une autre œuvre musicale comme *La marche triomphale* de *Aïda*, de Verdi.
- Invitez les élèves à se déplacer au rythme de la musique.
- Faites jouer la pièce de nouveau. Dites aux élèves de s'asseoir, de rester silencieux et d'imaginer qu'ils assistent à un important événement sportif, en tant que participants ou spectateurs.
- Faites un remue-méninges pour trouver les activités qu'il pourrait y avoir durant la cérémonie d'ouverture et notez-les sur un tableau à feuilles mobiles; ex. : fanfares, arrivée du flambeau, danse, défilé des athlètes, etc.
- Avec le groupe, discutez du type de rythme associé à chaque activité, par exemple, rythme rapide ou rythme lent.
- Créez, sur une grande feuille de papier, une *carte de zone d'écoute* qui ressemblerait à une piste d'athlétisme.
- Illustrez, sur la carte, l'endroit où pourrait avoir lieu chaque activité d'ouverture.
- Discutez comment faire pour que cette carte suive les temps et le rythme de la pièce musicale. Demandez aux élèves de penser où situer les activités à rythme rapide par rapport à celles à rythme lent.
- Dites aux élèves de former de petits ensembles en utilisant des instruments à percussion. Le rythme et les temps doivent respecter ceux illustrés sur la *carte de zone d'écoute*.

Conclusion

- Invitez les élèves à présenter leurs créations à la classe.

Suggestions pour l'évaluation

- Observation : écoutez les compositions des élèves pour vérifier s'ils ont respecté la *carte de zone d'écoute*.
- Évaluation par les pairs : les autres élèves peuvent réagir aux idées, y réfléchir et faire des suggestions.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- *L'Hymne Olympique* de Léo Arnaud ou *La marche triomphale* de l'opéra *Aïda* de Giuseppe Verdi.
- Magnétophone.
- Feuille pour la carte de zone d'écoute.
- Instruments à percussion.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Arts plastiques : Les élèves peuvent créer leur propre *carte de zone d'écoute* en utilisant une variété de couleurs et des instruments de percussion.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Communication orale : écoute, exposé, interaction
Écriture

FLA

Compréhension orale
Production orale : exposé, interaction
Production écrite

MUSIQUE

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A et **C**

33 RAP ET CLIP!

Introduction

- Demandez aux élèves de composer une chanson rap au moyen de vers associés à une série de mouvements correspondant au rythme ou à la musique.
- Apportez en classe des exemples de musique rap ou des segments vidéo appropriés.
- Expliquez ce qu'est la musique rap; décrivez ses fonctions et ses caractéristiques.

Activités d'apprentissage

- Apportez l'enregistrement d'une chanson rap en classe ou dans le gymnase et faites-la passer pour accompagner les mouvements des élèves.
- Étudiez une partie du langage utilisé et discutez de la forme et du contenu.
- Faites un lien entre le rap et la poésie écrite en vers, qui contient généralement des rimes.
- Étudiez des exemples de vers dans la poésie et demandez aux élèves de s'exercer à identifier l'agencement des rimes; par exemple : AABB, ABAB et AAAA.
- Sélectionnez des poèmes et transformez-les en chansons rap; ajoutez-y des mouvements et du rythme.
- Choisissez un thème ou un sujet et dites aux élèves d'inventer des vers, y compris le rythme et les mouvements, du début à la fin.
- Faites un montage avec l'aide des élèves.
- Choisissez un rythme et des mouvements.
- Demandez-leur de s'exercer pour présenter leur chanson devant un auditoire.

Conclusion

- Demandez aux élèves de présenter leur chanson rap à un auditoire.
- Enregistrez-les sur une bande vidéo que les élèves pourront visionner ou que vous pourrez présenter à la soirée des parents.
- Lancez une discussion sur les réussites et sur les difficultés éprouvées.
- Visionnez les présentations et faites-en une critique constructive.

Suggestions pour l'évaluation

- Rédigez une liste de vérification des techniques ou des éléments d'une chanson rap, tels que rythme régulier, message véhiculé et mouvement.
- Donnez une liste de vérification aux élèves afin de les guider dans leur travail.
- Faites-leur remplir une grille d'évaluation du groupe ou une grille d'autoévaluation pour noter le degré d'effort et de participation.
- Transmettez-leur vos observations.
- Demandez-leur d'évaluer la qualité des présentations de leurs pairs.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Instruments de musique.
- Disques compacts ou cassettes de musique rap.
- Caméscope (facultatif).

Suggestions pour la suite de la leçon

- Organisez un événement intitulé « Le défi rap ». Encouragez la participation de tous les élèves de l'école.
- Faites venir les parents et des invités spéciaux.
- Prévoyez la présence de conférenciers qui composent habituellement les paroles, la musique ou la danse des chansons qu'ils interprètent.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

CHANSON RAP (exemple)*

Faire du sport

Chœur

Athlètes ..... 3 – 2 – 1 Partez!
Jeunesse..... 3 – 2 – 1 Foncez!
Francophones ..... 3 – 2 – 1 Jouez!
Tout l'Ouest..... 3 – 2 – 1 Fêtez!

Couplet 1

Chers amis des autres provinces
Quel plaisir de vous recevoir!
Chers amis du Canada
Quelle joie de vous serrer la pince!

Couplet 2

On est tous ensemble
Fiers et solidaires
Afin de célébrer
Notre appartenance
Et pour…

Refrain :

Faire du sport
Encore et encore
Compétitionner
En toute amitié
Faire du sport
Encore et encore
Vivre sa culture
Sans demi-mesures
Faire du sport
Encore et encore
Que l'Ouest tout en chœur
Chante ses couleurs

Couplet 3

Chers athlètes, pleins d'énergie
Le cœur en fête, l'âme multicolore
Parents, amis, on vous convie
À faire des Jeux, des Jeux en or

Couplet 4

On est tous ensemble
Fiers et solidaires
Afin de célébrer
Notre appartenance
Et pour…

Refrain…

Chœur…

Finale : Athlètes ..... Faire du sport encore et encore 3 – 2 – 1 Partez!
Jeunesse ..... Faire du sport encore et encore 3 – 2 – 1 Foncez!
Francophones..... Faire du sport encore et encore 3 – 2 – 1 Jouez!
Tout l'Ouest ..... Faire du sport encore et encore 3 – 2 – 1 Fêtez!
Tout l'Ouest, tout l'Ouest, GAGNEZ!

* Ce texte a été choisi comme chanson principale pour les Jeux francophones de l'Ouest de 1995. Vous pouvez, si vous voulez, l'adapter à d'autres occasions en modifiant légèrement certains mots ou certaines lignes.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : écoute

FLA

Production écrite
Compréhension orale

MATHÉMATIQUES

ÉTUDES SOCIALES

SCIENCES

34 UN SPRINT PAYANT

Introduction

- Cette activité ressemble à un jeu-questionnaire populaire. Le but est de donner aux élèves l'occasion de bien réussir dans différentes matières, tout en revoyant et en repérant de l'information.

Activités d'apprentissage

- Choisissez un thème ou une matière.
- Trouvez des exemples de questions avec quatre choix de réponses.
- Jouez le rôle de l'animateur du jeu-questionnaire et les élèves, celui des concurrents.
- Posez les questions à tous les élèves et donnez-leur quatre choix de réponses.
- Dites aux élèves d'encercler le bon énoncé (A, B, C ou D) sur la feuille de résultats qui peut contenir une série de 10 réponses.
- Accordez à chaque élève une « ligne de secours » par série de 10 questions, c'est-à-dire que chacun peut consulter un autre élève de la classe pour la réponse à une des dix questions.
- Demandez-leur de corriger leurs réponses après chaque série de 10 questions.
- Faites-leur colorier une pièce de monnaie pour chaque réponse correcte (voir fiche d'activité, page 84).

Conclusion

- Après avoir terminé une série de 10 questions, les élèves peuvent échanger leurs pièces de monnaie contre des récompenses, de petits prix ou des privilèges.

Suggestions pour l'évaluation

- Fiche de référence pédagogique, page 82.
- Jouez à ce jeu avant un examen; les élèves pourront ainsi revoir la matière étudiée, tout en s'amusant.
- Comptabilisez le nombre de bonnes réponses de chaque élève afin de déterminer si vous pouvez passer à l'enseignement d'un autre sujet ou si vous devez revoir ces sujets en classe. Certains élèves peuvent avoir encore besoin d'aide dans certains sujets.

Matériel, ressources et équipement

- Fiche de référence pédagogique, pages 82 et 83.
- Nombre suffisant de photocopies de la feuille de pièces de monnaie (page 84) pour chaque élève.
- Fiche d'activité « Un sprint payant – Fiche de réponses », page 85.
- Ordinateur.
- Prix offerts par l'enseignant ou dons provenant des parents.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour la suite de la leçon

- Jouez à ce jeu après chaque thème/module étudié.
- Demandez aux élèves d'inventer des questions et de vous les remettre pour que vous les ajoutiez au jeu. Donnez-leur des cartes : ils y inscriront leur question au recto et leurs quatre réponses au verso.
- Utilisez une variété de thèmes ou de sujets.
- Utilisez Internet à des fins de recherche pour la rédaction des questions.
- Encouragez la participation de toute l'école : chaque matin, par intercom, posez une série de 10 questions sur des sujets connus de tous les élèves.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

EXEMPLES DE QUESTIONS SUR LE THÈME DE L'ATHLÉTISME

1. L'épreuve masculine de décathlon compte combien d'épreuves? **(B)**
   A) 5
   B) 10
   C) 15
   D) 20

2. Un marathon est une course qui s'étend sur combien de kilomètres? **(D)**
   A) 14 km
   B) 26 km
   C) 36 km
   D) 42 km

3. Quelle épreuve de lancer est la seule qui exige un départ avec élan? **(C)**
   A) lancer du marteau
   B) lancer du disque
   C) lancer du javelot
   D) lancer du poids

4. L'épreuve féminine d'heptathlon comporte combien d'épreuves? **(C)**
   A) 5
   B) 6
   C) 7
   D) 8

5. Le terme « athlétisme » fait surtout référence à : **(B)**
   A) natation, bicyclette, course
   B) épreuves sur piste, sur pelouse, sur route et épreuves combinées
   C) base-ball, soccer, football
   D) randonnée pédestre, course d'orientation, kayak

6. Les athlètes qui font des courses individuelles sur piste sont disqualifiés après combien de faux départs? **(C)**
   A) trois
   B) un
   C) deux
   D) quatre

7. Quelle course comporte une ligne d'arrêt pour indiquer un changement de couloir? **(B)**
   A) haies
   B) relais
   C) sprint
   D) marathon

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

8. L'épreuve du triple saut comprend une série de trois mouvements. Lesquels? **(C)**
   A) bond, bond, saut
   B) bond, foulée, bond
   C) bond, foulée, saut
   D) bond, course, saut

9. Quelle épreuve féminine a eu lieu pour la première fois en 1999 aux 7es Championnats du Monde de l'IAAF à Séville, en Espagne? **(D)**
   A) lancer du poids
   B) lancer du disque
   C) lancer du javelot
   D) lancer du marteau

10. Quel rang occupent les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF en fait d'importance sur la scène internationale? **(C)**
   A) premier
   B) deuxième
   C) troisième
   D) quatrième

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève :

UN SPRINT PAYANT – FICHE DE RÉPONSES

Question	Réponse	Ligne de secours (une seule)	Points
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Question	Réponse	Ligne de secours (une seule)	Points
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Question	Réponse	Ligne de secours (une seule)	Points
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Question	Réponse	Ligne de secours (une seule)	Points
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : écoute, exposé

FLA

Production écrite
Compréhension orale
Production orale : exposé

35 LA POÉSIE SPORTIVE

Introduction

- Lisez ou mettez à la disposition des élèves une sélection de poèmes sur le thème du sport. Servez-vous d'exemples de poèmes pour illustrer cette activité et lancer une discussion de groupe sur l'idée principale du poème, sur le message du poète, les métaphores ou les techniques employées, le rythme, le type de poème, etc.
- Discutez avec les élèves des types de poèmes (voir la fiche d'activité « Formes de poésie » et les types de poèmes, à la page 92). Parlez-leur surtout des caractéristiques des poèmes suivants :
  - calligramme
  - acrostiche
  - losange
  - haïku
  - quintil
  - limerick
- Revoyez les figures de style : les poètes utilisent un langage métaphorique ou certaines techniques d'écriture, par exemple, la comparaison, la personnification, l'onomatopée, la métaphore, l'allitération et l'hyperbole.
- Discutez de l'organisation et de la rédaction d'un texte en vous servant de la fiche d'activité « Planification d'une production écrite », page 88.

Activités d'apprentissage

Les élèves devront :

- mentionner le titre du poème et le nom de l'auteur;
- communiquer l'idée principale : le message que le poète tente de transmettre à ses lecteurs;
- décrire les techniques d'écriture ou les figures de style employées par l'auteur et en expliquer les raisons;
- déterminer s'il y a des rimes dans le poème. Si oui, dire pourquoi. Sinon, dire si cela change le sens du poème;
- identifier le type de poème utilisé et le définir tout en justifiant pourquoi l'auteur avait fait ce choix;
- rédiger un petit texte sur son appréciation du poème. Tous les arguments doivent être appuyés par des exemples.

Conclusion

- Après une discussion sur la voix, l'expression corporelle et l'échange de regards, invitez les élèves à réciter leur poème devant la classe.

Suggestions pour l'évaluation

- Voir le guide d'évaluation des compétences linguistiques proposé à la page 89.

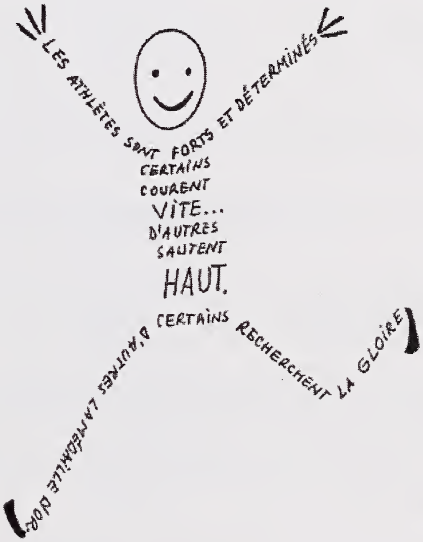
Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Sélection de poèmes sur le thème du sport.
- Fiche d'activité « Formes de poésie », page 92.
- Fiche d'activité « Planification d'une production écrite », page 88.
- Fiche de référence pédagogique, page 89.

Suggestions pour la suite de la leçon

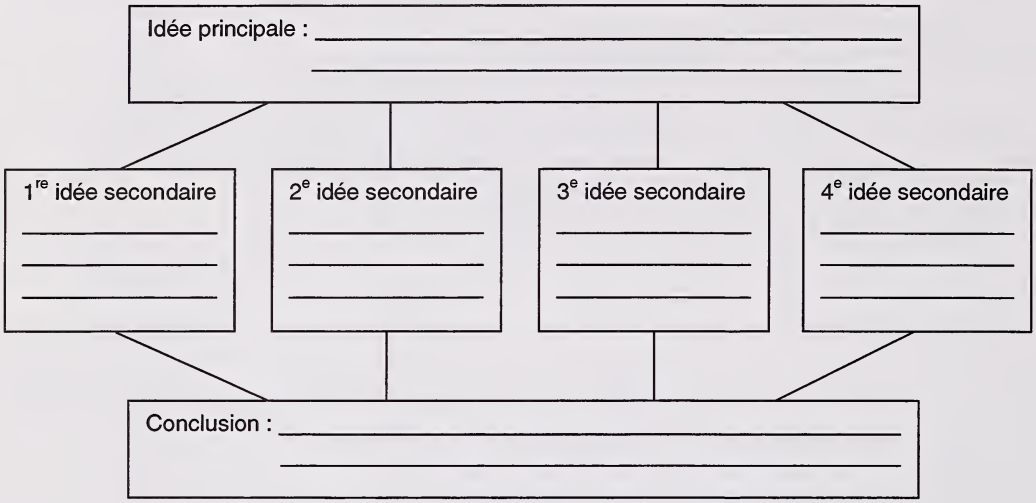
- Voir la leçon intitulée « Le sport en vers… », à la page 90.
- Faites un lien avec les épreuves sportives locales et internationales, par exemple, les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF et les Jeux Olympiques.



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

PLANIFICATION D'UNE PRODUCTION ÉCRITE



Rédaction d'un texte

Structure du texte :

1. L'idée principale – annonce le sujet traité dans le texte et attire l'attention du lecteur.

2. Les idées secondaires – suivent l'idée principale et définissent, décrivent ou appuient le sujet. Souviens-toi de placer tes phrases dans un ordre logique.

3. La conclusion – finit le texte. Elle expose de façon différente le sujet (voir l'idée principale) et fait réfléchir le lecteur.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

GUIDE D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES LINGUISTIQUES

Critères	4 Excellent	3 Bon	2 Passable	1 Insuffisant
Voix	• voix toujours claire; excellent volume • très bonne fluence verbale	• voix généralement claire; bon volume • fluence verbale modérée, coupée parfois par de petites interruptions	• voix parfois claire; volume variable • besoin d'améliorer la fluence verbale, car les interruptions peuvent nuire à la clarté	• voix peu claire; volume faible, difficile à suivre • manque de fluence verbale, ce qui nuit à la clarté
Réalisation de l'objectif (présentation des idées)	• idées toujours intéressantes • communique constamment ses idées dans un ordre logique	• idées souvent intéressantes • communique fréquemment ses idées dans un ordre logique	• idées parfois intéressantes • communique occasionnellement ses idées dans un ordre logique	• idées peu intéressantes • difficile à suivre; communique ses idées dans un ordre peu logique
Vocabulaire	• vocabulaire toujours descriptif et précis • explique tous les termes, au besoin	• vocabulaire souvent descriptif • explique certains termes, au besoin	• vocabulaire parfois descriptif • explique très peu de termes	• vocabulaire vague et simple • n'explique pas les termes employés
Gestes, imagination et créativité	• les gestes utilisés appuient constamment la présentation • utilise constamment son imagination et sa créativité pour mettre en valeur sa présentation	• les gestes utilisés appuient fréquemment la présentation • utilise fréquemment son imagination et sa créativité pour mettre en valeur sa présentation	• les gestes utilisés appuient occasionnellement la présentation • utilise occasionnellement son imagination et sa créativité pour mettre en valeur sa présentation	• se sert rarement de gestes • utilise très peu son imagination et sa créativité pour mettre en valeur sa présentation
Expression	• s'adresse constamment à son auditoire; échange de regards constant • utilise constamment des expressions faciales et corporelles pour mettre en valeur sa présentation	• s'adresse fréquemment à son auditoire; échange de regards fréquent • utilise fréquemment des expressions faciales et corporelles pour mettre en valeur sa présentation	• s'adresse occasionnellement à son auditoire; échange de regards occasionnel • utilise occasionnellement des expressions faciales et corporelles pour mettre en valeur sa présentation	• ne s'adresse pas à son auditoire; peu ou pas d'échange de regards • utilise très peu d'expressions faciales et corporelles

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Amitié mondiale

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : écoute, exposé

FLA

Production écrite
Compréhension orale
Production orale : exposé

36 LE SPORT EN VERS...

Introduction

- Demandez aux élèves de rédiger un poème sur le thème des sports en s'inspirant des formes de poésie qui existent. Lisez-leur des exemples de poèmes sur le sport. Faites un remue-méninges et inscrivez au tableau les idées des élèves, par exemple, types de sports, équipement, mots d'action (verbes) et mots descriptifs (adjectifs). Peut-être préféreriez-vous vous concentrer sur une compétition particulière comme les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF. Discutez des ressemblances et des différences entre les sports inscrits au tableau, par exemple, la course et le ski, le saut en longueur et le saut à skis, le marathon et le ski de fond ou la bicyclette.
- Discutez des types de poèmes (voir fiche d'activité, page 92). Parlez-leur surtout des caractéristiques des poèmes suivants :
  - calligramme
  - acrostiche
  - losange
  - haïku
  - quintil
  - limerick

Activités d'apprentissage

- Les élèves doivent avoir une connaissance de base du type de poème qu'ils ont l'intention de rédiger ou se fonder sur une variété d'exemples de poèmes qui répondent à leurs besoins et à leurs champs d'intérêt personnels. Les formes de poésie sont indiquées ci-dessus. Vous pouvez les inscrire sur de grands tableaux pour que les élèves puissent les consulter au besoin.
- Proposez-leur d'utiliser une variété de formes de poésie et de types de sports et d'ajouter un vocabulaire descriptif afin que le lecteur puisse facilement s'imaginer l'athlète en action.
- En ce qui a trait au processus d'écriture, dites aux élèves de planifier leur poème (faire un remue-méninges), de l'écrire, d'en faire la révision, de le réécrire et de le publier. Ils peuvent y ajouter des illustrations pour le mettre en valeur.

Conclusion

- Dites aux élèves de s'exercer à lire leur poème en mettant l'accent sur la voix, l'expression corporelle et l'échange de regards.
- Invitez les élèves à réciter leur poème en classe, puis affichez leurs œuvres.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Fiche d'activité « Formes de poésie », page 92.
- Ressources documentaires sur la poésie.
- Sélection de poèmes sur le thème du sport.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Faites un lien avec des épreuves sportives locales et internationales, par exemple, les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme et les Jeux Olympiques.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FORMES DE POÉSIE

Calligrammes

Les mots prennent la forme du sujet du poème.

Étapes :
- Énumère des formes reliées au thème choisi.
- Choisis une forme que tu peux dessiner.
- Trouve des idées concernant ta forme ou ton sujet.
- Écris ton poème.
- Fais un dessin assez grand pour y inscrire les mots.
- Assemble ton poème et les mots.

Acrostiche

Utilise les lettres d'un mot pour faire un poème humoristique, par exemple :

M _ _ _ _
A _ _ _ _
R _ _ _ _
A _ _ _ _
T _ _ _ _
H
O
N

Poème en losange

Le poème en losange suit une régularité de syllabes. Le deuxième et le sixième vers se répètent, par exemple :

Cours	(1) – une syllabe
Vite	(2)
Tout autour	(3)
De la piste	(4)
Vois le fil	(3)
Vite	(2)
Oui!	(1)

Limerick

- cinq vers
- premier, deuxième et cinquième vers riment
- troisième et quatrième vers riment

Quintil

- cinq vers
- titre composé d'un seul mot
- deux mots descriptifs
- trois mots d'action
- quatre mots exprimant des sentiments
- un synonyme du titre

} cinq vers

Haïku (fait souvent référence à la nature)

- trois vers
- le premier vers compte cinq syllabes
- le deuxième vers compte sept syllabes
- le troisième vers compte cinq syllabes

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : écoute, exposé

FLA

Production écrite
Compréhension orale
Production orale : exposé

37 UN PAYS, UN SPORT

Introduction

- Demandez aux élèves de faire une recherche sur un sport propre à un pays de leur choix, puis de rédiger un texte à ce sujet.
- Faites un remue-méninges avec la classe et amenez les élèves à dresser une liste de pays et de sports familiers ou peu connus du monde entier.
- Offrez aux élèves une variété de ressources qu'ils pourront explorer pendant le remue-méninges, par exemple, livres sur les sports et sur différents pays, accès à Internet, etc.
- Discutez de ce qui fait que les sports diffèrent d'un pays à l'autre.
- Inscrivez sur une grande feuille de papier le nom des pays et des sports correspondants, pour référence ultérieure.
- Révisez les techniques de recherche :
  - précision de l'objet de la recherche;
  - prise de notes et collecte d'information;
  - rédaction d'un texte;
  - techniques de recherche sur Internet.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de choisir un pays et de trouver un sport représentatif de ce pays-là.
- Demandez-leur de formuler seuls ou en grand groupe des questions pour leur recherche, en se fondant sur :
  - l'histoire;
  - l'emplacement géographique;
  - les aménagements particuliers;
  - l'entraînement;
  - l'éducation;
  - les athlètes célèbres qui participent aux sports ou aux épreuves du pays.
- À cette étape, revoyez avec les élèves la collecte d'information avec prise de notes, rédigez les questions pour la recherche (utilisez la fiche d'activité intitulée « Prise de notes – Recherche sur les sports du monde », page 96). Donnez aux élèves accès à la bibliothèque et à Internet.
- Suggérez-leur diverses formes de présentation de leur projet final :
  - livret (utilisez la fiche « Planification d'une production écrite » de la leçon « La poésie sportive », page 88);
  - mobile;
  - diorama;
  - affiche;
  - dépliant.
- Donnez aux élèves la fiche intitulée « Cartes d'activités », pages 97 et 98.
- Remettez-leur une « Liste de vérification – Recherche sur les sports du monde », page 95.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

- Suggérez aux élèves de préparer une courte présentation orale sur la recherche qu'ils ont effectuée.
- Affichez les produits des élèves.
- Invitez d'autres classes ou les parents à venir admirer les projets.

Suggestions pour l'évaluation

- Servez-vous du « Guide d'évaluation du projet de recherche » fourni à la page 99.
- Voir « Guide d'évaluation des compétences linguistiques », page 89, de la leçon « La poésie sportive ».
- Voir la leçon « Rencontre avec un athlète », page 100, pour d'autres idées d'évaluation.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Faites un lien avec n'importe quel grand événement local, international, etc.
- Comparez les sports préférés des élèves avec ceux de leur recherche.
- Faites des liens avec le cours d'arts plastiques. [Voir leçons « Athlètes en mouvement (formes géométriques) » et « Athlètes en mouvement (objets en 3-D) », pages 40 et 42.]

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

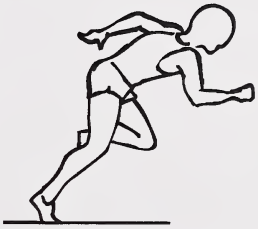
LISTE DE VÉRIFICATION — RECHERCHE SUR LES SPORTS DU MONDE

_____ (sport) _____ (pays)

J'ai…

❒ utilisé au moins _____ outil(s) de référence.

❒ traité mon objet de recherche en tenant compte des aspects suivants :
- l'histoire;
- l'emplacement géographique;
- les aménagements particuliers;
- l'entraînement;
- l'éducation;
- les athlètes célèbres (les plus populaires pour ce sport).



❒ pris des notes.

❒ inscrit sur papier les ressources que j'ai utilisées.

❒ inclus une bibliographie.

Mon projet final prendra l'aspect :

❒ d'un livret;

❒ d'un mobile;

❒ d'un diorama;

❒ d'une affiche;

❒ d'un dépliant.

Voir les cartes d'activités détaillées aux pages 97 et 98.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

PRISE DE NOTES — RECHERCHE SUR LES SPORTS DU MONDE

Objet : _____

Notes : _____

Ressources : _____

Objet : _____

Notes : _____

Ressources : _____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

CARTES D'ACTIVITÉS

Livret

Ton projet de recherche devrait comprendre :

1. une page titre qui comprend : le nom du sport, une photo, ton nom et la date;
2. une table des matières;
3. un rapport écrit (avec paragraphes);
4. des photos, des diagrammes et des cartes (expliquer leur importance et fournir des détails);
5. une bibliographie.

Sois original. Comment penses-tu réaliser ton livret?
Réfléchis à ton sujet.

Mobile

Fais un mobile qui symbolise le sport que tu as choisi. Tu peux utiliser un cintre, des pailles, des bâtons ou d'autres objets pour faire la base de ton mobile. N'oublie pas d'écrire tous les points importants de ta recherche sur des fiches. Tu peux ajouter des photos et des diagrammes. Inscris clairement le nom de ton sport sur ton mobile. Sois prêt à fournir des explications pour chaque partie de ton mobile.

Diorama

Utilise une boîte à chaussures pour créer une photo tridimensionnelle de ton sport. N'oublie pas d'ajouter à ton diorama un arrière-plan, un premier plan, des installations particulières, de l'équipement, des athlètes, des spectateurs, des médias et d'autres choses ou d'autres personnes pertinentes. Essaie de mettre le plus de détails possible. Utilise du papier de bricolage, de la pâte à modeler et du carton pour faire ton diorama 3-D.

Tu peux attacher la partie écrite de ta recherche au verso de ton diorama ou l'afficher à côté. N'oublie pas d'inscrire le nom du sport et ton nom sur le projet.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

CARTES D'ACTIVITÉS (suite)

Affiche

Fais une grande affiche pour annoncer ton sport. N'oublie pas que ton objectif est d'inciter les autres à pratiquer ton sport.

Emploie un lettrage de fantaisie, des couleurs vives ou foncées, des illustrations et de l'information écrite (tirée de ta recherche) pour attirer l'attention sur ta publicité et faire ressortir son caractère éducatif. Essaie de trouver un slogan qui pourrait aller avec ton sport. Fais preuve d'imagination.

Dépliant

Fabrique un dépliant sur ton sport. Inspire-toi d'autres idées de dépliants ou de brochures, comme celles de voyage. Guide le lecteur vers une nouvelle aventure ou vers un voyage, par l'entremise de ton sport.

Ton dépliant doit comprendre :

- un titre et une page de couverture (claire, propre et colorée);
- une petite table des matières pour faire ressortir les informations importantes;
- de l'information organisée sous des titres clairs;
- un sujet de recherche : histoire, emplacement géographique, aménagements particuliers, entraînement, éducation, etc.;
- des photos et des diagrammes;
- une liste des ressources utilisées.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

GUIDE D'ÉVALUATION DU PROJET DE RECHERCHE

Critères	4 Excellent	3 Bon	2 Passable	1 Insuffisant
Développement				
• présentation de l'information	• information toujours précise et organisée	• information souvent présentée de façon organisée	• information parfois présentée de manière générale et un peu décousue	• information décousue et limitée (aucune suite dans les idées)
• intérêt de l'auditoire	• capte toujours l'intérêt de l'auditoire	• capte assez bien l'intérêt de l'auditoire	• capte l'intérêt de l'auditoire, mais ne le maintient pas	• capte peu ou ne capte pas du tout l'intérêt de l'auditoire
• planification	• plan détaillé, notes incluses	• présence d'un plan global	• présence d'un plan sommaire	• aucun plan apparent
• introduction et conclusion	• introduction et conclusion intéressantes	• introduction et conclusion assez claires	• introduction et conclusion pas assez étoffées	• introduction et conclusion vagues
• mise au point et révision	• preuve d'une mise au point et d'une révision efficaces	• preuve d'une certaine mise au point et d'une révision	• preuve d'une mise au point et d'une révision inconstantes	• aucune preuve de mise au point et de révision
• ressources	• utilisation d'une variété de ressources	• utilisation d'un nombre limité de ressources	• utilisation d'une ou deux ressources au plus	• utilisation d'une seule source
Contenu				
• intérêt du lecteur	• maintient constamment l'intérêt du lecteur	• réussit souvent à maintenir l'intérêt du lecteur	• maintient parfois l'intérêt du lecteur	• ne maintient pas l'intérêt du lecteur
• vocabulaire	• utilise toujours un vocabulaire précis et descriptif	• utilise souvent un vocabulaire précis et descriptif	• utilise un vocabulaire général	• utilise un vocabulaire limité qui ne se rapporte pas toujours au sujet
• souci du détail	• se sert de plusieurs détails précis	• se sert de quelques détails précis	• prête peu d'attention aux détails	• ne prête aucune attention aux détails
Mécanismes de la langue				
• types de phrases	• varie constamment les types et la longueur des phrases	• varie assez souvent les types et la longueur des phrases	• utilise des structures simples, peu variées	• utilise le même type de phrases et ses phrases sont confuses ou incomplètes
• orthographe	• la majorité des mots sont écrits correctement (mots connus et nouveaux)	• les mots connus sont souvent bien orthographiés, tandis que les mots nouveaux peuvent être écrits phonétiquement	• les fautes d'orthographe peuvent nuire à la clarté du texte	• les fautes d'orthographe nuisent à la clarté et à la fluidité du texte
• majuscule et ponctuation de fin de phrase	• l'emploi de la majuscule et de la ponctuation de fin de phrase est toujours juste	• erreurs minimes dans l'emploi de la majuscule et de la ponctuation de fin de phrase	• inconstance dans l'emploi de la majuscule et de la ponctuation de fin de phrase	• emploi incorrect ou aucun emploi de la majuscule et de la ponctuation de fin de phrase

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Écriture
Communication orale : écoute, exposé

FLA

Compréhension écrite
Production écrite
Compréhension orale
Production orale : exposé

38 RENCONTRE AVEC UN ATHLÈTE

Introduction

- Les élèves feront une recherche sur un athlète célèbre.
- Avec les élèves, lancez une discussion sur les objectifs et sur l'établissement d'objectifs. Posez-leur aussi quelques questions telles que : Qu'est-ce qu'un athlète? Pourquoi un athlète devient-il célèbre? Quels athlètes connaissez-vous? Quel est votre athlète préféré et pourquoi?
- Connaissances requises : rédaction d'un texte, collecte d'information et prise de notes.

Activités d'apprentissage

- Selon les ressources disponibles, décidez si vous allez
  - demander aux élèves de rédiger un rapport de lecture ou de faire une recherche, et
  - leur assigner un athlète représentatif d'un certain pays ou les laisser faire leur choix.

Activité

- Discutez des termes *biographie* et *autobiographie* et définissez-les.
- Discutez des grandes lignes du projet :
  - déterminer si le livre est une *biographie* ou une *autobiographie*;
  - inscrire le titre, l'auteur, l'éditeur, le nombre de pages (ou sources documentaires utilisées pour trouver l'information sur la recherche);
  - faire le sommaire de la vie de l'athlète :
    - enfance,
    - mentor(s),
    - nombre d'années d'entraînement avant de devenir champion,
    - sa vie aujourd'hui,
    - compétitions particulières et prix,
    - autres;
  - expliquer pourquoi on a choisi cet athlète.
- Aspect du projet final (options) :
  - livret (se servir de la fiche « Planification d'une production écrite » de la leçon « La poésie sportive », page 88);
  - affiche.

Conclusion

- Invitez des élèves plus jeunes à venir assister aux présentations des projets de vos élèves.
- Affichez les travaux des élèves.
- Demandez aux élèves d'établir leur propre objectif (voir la fiche intitulée « Établis ton objectif personnel », page 102) et d'en faire part au groupe.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

- Servez-vous du « Guide d'évaluation du projet de recherche » fourni à la leçon « Un pays, un sport », page 99.
- Notez la présentation orale et/ou la production écrite.
- Vérifiez la structure des phrases et le vocabulaire (voir « Guide d'évaluation des compétences linguistiques » de la leçon « La poésie sportive », page 89).
- Observez la prise de notes.

Matériel, ressources et équipement

- Fiche d'activité « Établis ton objectif personnel », page 102.
- « Guide d'évaluation des compétences linguistiques » de la leçon « La poésie sportive », page 89.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Faites un lien avec n'importe quel événement sportif local ou international.
- Comparez les athlètes canadiens aux autres athlètes.
- Faites des liens avec les cours d'arts plastiques. [Voir leçons « Athlètes en mouvement (formes géométriques) » et « Athlètes en mouvement (objets en 3-D) », pages 40 et 42.]

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom de l'élève :

ÉTABLIS TON OBJECTIF PERSONNEL

Pourquoi établir un objectif?

Mon objectif est :

Voici mon plan d'action pour réaliser mon objectif :

Qu'est-ce qui me prouvera que j'ai atteint mon objectif?

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Communication orale : exposé

FLA

Production orale : exposé

39 TROUVER LE BON MOT

Introduction

- L'objectif de cette activité est de permettre aux élèves de choisir le vocabulaire convenant à différents contextes, particulièrement les mots d'action rattachés aux épreuves d'athlétisme.

Activités d'apprentissage

- Discutez des mots que l'on emploie souvent et qui manquent de précision, par exemple « beau » et « belle ».
- Dites aux élèves d'écrire des phrases avec le mot « belle », par exemple : « C'est une belle journée. », « La pelouse est belle. », etc.
- Demandez-leur de trouver des synonymes qui préciseraient le sens de la phrase, par exemple : « C'est une merveilleuse journée. », « La pelouse est verdoyante. ».
- Faites-leur travailler les phrases fournies dans la fiche d'activité
- « Trouver le bon mot », page 104.

Conclusion

- Suggérez aux élèves de faire un jeu de rôle en se servant de mouvements pour traduire le sens de divers mots d'action.

Suggestions pour l'évaluation

- Pour évaluer l'activité «Trouver le bon mot », page 104, servez-vous du corrigé ci-dessous :

1. a sprinté
2. tituba
3. a enjambé
4. a joggé
5. s'est élevé
6. a franchi
7. s'est éloignée
8. a bondi

Matériel, ressources et équipement

- Fiche d'activité « Trouver le bon mot », page 104.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom de l'élève :

TROUVER LE BON MOT

Choisis parmi les mots de la liste ci-dessous ceux qui remplacent le mieux les verbes soulignés dans les phrases suivantes :

Liste : a enjambé, s'est éloignée, a franchi, a joggé, a bondi, s'est élevé, a sprinté, tituba

1. La fille est passée sur la piste pour la course de 100 m.
2. À la fin du marathon, l'athlète épuisé se dirigea en chancelant vers l'entrée du stade.
3. La coureuse a passé la ligne d'arrivée, elle se rend compte, tout à coup, qu'elle a gagné la course.
4. Pour commencer ses échauffements, le concurrent a passé quatre fois autour de la piste.
5. Le sauteur à la perche est parti haut dans les airs.
6. Dès le début de la course d'obstacles, Dan Chiu a passé toutes les barrières.
7. Elle est partie vite des blocs de départ.
8. Il est parti loin dans son triple saut.

Réponses :

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Écriture

FLA

Compréhension écrite
Production écrite

40 TACTIQUE ET STATISTIQUE

Introduction

- Au cours de cette leçon, les élèves recueilleront, à partir d'un texte de forme inhabituelle, de l'information dont ils se serviront pour trouver le sens du message.

Activités d'apprentissage

- Montrez aux élèves la partie supérieure du transparent « Des O, des X et des – » et demandez-leur s'ils ont déjà vu ce genre de symboles auparavant.
- Après leur avoir mentionné qu'il existe plusieurs façons de transmettre des idées, demandez-leur ce que pourraient signifier les chiffres et les symboles qu'ils voient sur le transparent.
- Révélez les réponses du transparent et discutez-en.
- Présentez les règlements qui permettent de déterminer le gagnant d'une compétition de saut en hauteur. À l'aide des règlements et du transparent, demandez aux élèves de vous expliquer ce qui est arrivé pendant la compétition. Posez-leur des questions du genre : Qui a gagné? Comment le savons-nous? Quelle hauteur l'athlète a-t-il franchie? À quelle hauteur a-t-il été éliminé? Etc.
- Dites aux élèves que les sauteurs en hauteur de classe internationale ne sautent en général que de six à dix fois pendant une compétition; au-delà de ce nombre, leur performance diminue. Discutez de ce qui peut influencer leur stratégie, par exemple, le choix de la hauteur minimum, la décision de passer un tour, tenter une ou deux fois de plus une certaine hauteur après avoir manqué un premier essai, etc.
- Distribuez la fiche d'activité ci-jointe (page 108) et demandez aux élèves de la remplir. Discutez ensuite des réponses.

Conclusion

- Suggérez aux élèves de créer une feuille de résultats pour l'épreuve du saut en hauteur en demandant la participation d'au moins trois personnes de la classe. Ensemble, ils devront écrire un ou deux paragraphes pour expliquer ce qui est arrivé au cours de la compétition.

Suggestions pour l'évaluation

- Les réponses de la fiche de compréhension doivent être exactes ou, si plusieurs réponses sont plausibles, elles doivent être raisonnables. Les paragraphes doivent avoir un rapport avec les données de la feuille de résultats du saut en hauteur.

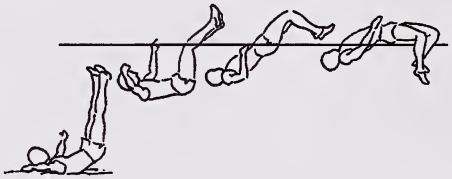
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Transparent de la fiche de référence pédagogique, page 107.
- Une photocopie par élève de la fiche d'activité « Des O, des X et des – », page 108.
- Règlements du saut en hauteur, page 107. (On peut les montrer au moyen du rétroprojecteur.)

Suggestions pour la suite de la leçon

- **Éducation physique** : Organisez une compétition de saut en hauteur et inscrivez les résultats selon le modèle présenté.
- **Mathématiques** : Demandez aux élèves de vous montrer, approximativement, combien font 2,37 m en fait de hauteur. Mesurez cette hauteur près de la porte. Cherchez d'autres références à inscrire sur le mur, par exemple records mondiaux de saut en hauteur et hauteur des haies pour les femmes et pour les hommes. Dans le gymnase, estimez la hauteur atteinte lors des records mondiaux du saut à la perche chez les femmes et chez les hommes.



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

(transparent)

Des O, des X et des –

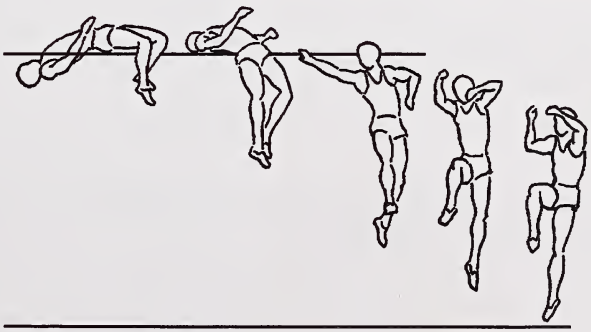
Athlète	2,20	2,25	2,29	2,32	2,35	2,37	2,40
Vyacheslev Voronin	O	–	O	O	O	O	xxx
Mark Boswell	O	–	xxO	–	xxO	xxx	
Martin Buss	O	O	O	O	xxx		
Steve Smith	–	–	–	–	x–	xx	

Légende

O = essai réussi
– = passe son tour (décide de ne pas sauter)
x = essai manqué

Règlements

- Le sauteur est éliminé après trois essais consécutifs manqués, quelle que soit la hauteur.
- Le sauteur qui franchit la barre la plus haute est le gagnant.
- Dans le cas d'un ex-æquo (égalité des points), le concurrent qui a utilisé le moins d'essais se place au premier rang.
- Si l'égalité persiste, le sauteur qui a manqué le moins d'essais pendant la compétition se place au premier rang.
- Si l'égalité persiste, le sauteur qui a fait le moins d'essais se classe premier.



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

Des O, des X et des –

Athlète	2,20	2,25	2,29	2,32	2,35	2,37	2,40
Vyacheslev Voronin	O	–	O	O	O	O	xxx
Mark Boswell	O	–	xxO	–	xxO	xxx	
Martin Buss	O	O	O	O	xxx		
Steve Smith	–	–	–	–	x–	xx	

Sers-toi du tableau ci-dessus pour répondre aux questions suivantes :

1. À quelle hauteur le gagnant a-t-il réussi son saut?

   _____

2. Qui a sauté le moins souvent?

   _____

3. Qui a sauté le plus souvent?

   _____

4. Mark Boswell a manqué le plus de sauts, mais il s'est classé en deuxième place. Explique pourquoi il a vaincu Martin Buss.

   _____

5. Pourquoi penses-tu que Steve Smith a décidé d'attendre que la barre soit à 2,35 m avant de sauter?

   _____

6. Lorsque Steve Smith a manqué son saut à 2,35 m, pourquoi penses-tu qu'il n'a pas voulu faire un deuxième essai?

   _____

   _____

7. En analysant les résultats, penses-tu que Steve Smith utilisera la même tactique pour les compétitions futures? Justifie ta réponse.

   _____

   _____

   _____

   _____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈME

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Écriture
Communication orale : écoute, interaction

FLA

Production écrite
Compréhension orale
Production orale : interaction

HYGIÈNE

Thème II – Rapports avec les autres

41 INTERVIEW AVEC UN EXPERT

Introduction

- Cette activité vise à donner aux élèves l'occasion d'exercer différents rôles, de réagir aux idées des autres et de pratiquer l'écoute active au sein d'un groupe. Ils feront un remue-méninges pour trouver des rôles ayant trait à l'organisation d'une épreuve des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme, puis les improviseront.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de rédiger une liste des rôles joués par les personnes qui s'impliquent dans l'organisation des Championnats du Monde d'Athlétisme, par exemple, un journaliste, un sprinter, un directeur de la restauration, un directeur du stade ou un responsable du matériel. Les rôles peuvent également être liés à un sujet que vous étudiez en classe.
- Dites-leur d'inscrire ces rôles sur des fiches. Par exemple : « Vous êtes un expert en préparation de repas pour athlètes ».
- Divisez la classe en groupes de quatre ou cinq élèves. Une personne jouera l'expert, une autre l'intervieweur et le reste des élèves seront les journalistes qui posent des questions.
- Chaque expert prend une carte au hasard, la lit et la montre au reste du groupe qui bénéficie alors de 60 secondes pour formuler des questions avant de commencer l'interview.
- L'intervieweur commence par présenter l'expert aux téléspectateurs et pose la première question. Il agit également en tant qu'animateur et fait en sorte que les journalistes continuent à poser des questions.
- Les journalistes peuvent poser des questions en tout temps.
- Avant de commencer l'activité, discutez avec les élèves de la différence entre une question ouverte et une question fermée. Insistez pour que les membres du groupe fondent leurs questions sur celles des autres afin d'amener l'expert à donner davantage d'explications.

Conclusion

- Faites avec la classe un compte rendu de l'interview avec l'expert. Demandez aux élèves de trouver des façons d'améliorer l'interaction de groupe et les méthodes de questionnement. Demandez-leur s'ils désirent ajouter d'autres rôles pour ce genre d'interview. Quelles sont les réactions des téléspectateurs face à l'interview?

Suggestions pour l'évaluation

- Avant de commencer l'activité, présentez aux élèves la fiche « Évaluation de l'apprentissage coopératif », page 112. Ensuite, invitez-les à la remplir et à faire part à leurs pairs de leurs réponses en petits groupes. Demandez à chaque groupe de trouver deux façons d'améliorer l'interaction.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Matériel, ressources et équipement

- Fiches d'activités, pages 111 et 112.
- Papier pour affiche et crayons-feutres.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Refaites cette activité au cours de l'année. Les élèves remarqueront des progrès quant à leurs techniques d'improvisation. Il suffit d'inverser les rôles et les groupes pour qu'ils puissent jouer à ce jeu à plusieurs reprises.
- Vous-même ou les élèves pouvez décider d'inscrire les résultats obtenus sur une certaine période.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta Canada

Nom de l'élève :

EXEMPLE D'INTERVIEW AVEC UN EXPERT

Carte de l'expert

Vous êtes expert à préparer les repas pour les athlètes du monde entier.

1. Intervieweur : « Bonjour, chef Pierre, merci de vous joindre à nous pour nous faire part de votre expérience de chef aux Championnats du Monde d'Athlétisme. Dites-nous comment vous avez obtenu ce poste si important. »

2. Réponse du chef Pierre (suggérer des réponses) :

   _____

   _____

3. Exemples de questions des journalistes :
   « Où avez-vous reçu votre formation, chef Pierre? »
   « Comment allez-vous planifier les repas des athlètes? »
   « Selon vous, quels types d'aliments sont nécessaires aux athlètes pour qu'ils réussissent leurs épreuves? »
   « Vous devrez préparer une grande quantité de nourriture; expliquez-nous comment vous allez vous y prendre. »

   Autres questions pour l'interview.

   _____

   _____

   _____

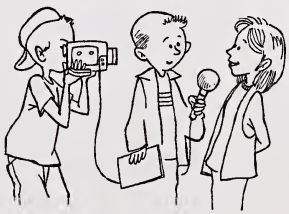
   _____

   _____

   _____

   _____

   _____



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

ÉVALUATION DE L'APPRENTISSAGE COOPÉRATIF

A. Nous nous sommes assurés de comprendre les directives.

1 2 3 4 5
jamais toujours

B. Nous avons écouté sans interrompre.

1 2 3 4 5
jamais toujours

C. Nos questions et commentaires ont aidé à approfondir les idées déjà présentées.

1 2 3 4 5
jamais toujours

D. Chaque membre a participé et s'est souvenu d'attendre son tour.

1 2 3 4 5
jamais toujours

E. Nous nous sommes entraidés.

1 2 3 4 5
jamais toujours

Signatures _____ Date : _____

_____

_____

_____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire premier et deuxième cycles

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Communication orale : interaction

FLA

Production orale : interaction

ÉTUDES SOCIALES – 4e année

Sujet B – *Ses gens dans l'histoire*

42 PHRASES BROUILLÉES

Introduction

- La classe travaillera en équipes pour résoudre les cinq phrases brouillées se trouvant dans les enveloppes reçues et pour trouver les noms des cinq pays participants auxquels les phrases font référence.

Activités d'apprentissage

Phrases brouillées

- Divisez la classe en groupes de cinq ou de six élèves. Chaque groupe recevra cinq enveloppes comprenant une série de cartes où sont inscrits des mots. Le drapeau d'un pays participant est dessiné au haut de chaque carte. En guise de préparation, découpez les cartes de mots et placez les mots au hasard dans les enveloppes.

Matériel

Contenu de l'enveloppe 1 : Notre pays habite Alpes Les Reine de

Contenu de l'enveloppe 2 : le C'est palais de pays des a moulins à vent levant

Contenu de l'enveloppe 3 : le C'est notre gens koalas et du soleil

Contenu de l'enveloppe 4 : Buckingham des les kangourous pays

Contenu de l'enveloppe 5 : dans La pays Elizabeth au des skient

- Suggérez aux groupes de travailler sur une surface plate. Chaque membre du groupe reçoit une enveloppe. Si le groupe compte six personnes, l'une d'entre elles agira comme observateur ou secrétaire. Mentionnez aux élèves qu'ils doivent former une phrase qui a un sens et ensuite trouver le pays auquel la phrase fait référence. Ils peuvent s'échanger leurs cartes, mais ne peuvent parler. Personne ne peut demander une carte à une autre personne sans qu'elle lui ait été offerte. Les élèves peuvent donner leurs propres cartes à n'importe quel joueur en tout temps.
- Expliquez-leur que le premier mot de chaque phrase est mis en majuscule afin de les aider, et que les cartes peuvent être agencées uniquement si elles portent le même drapeau. (Cependant, certains mots dans les phrases peuvent commencer par une majuscule sans qu'ils représentent nécessairement le début d'une phrase.)
- Voici les phrases déchiffrées et les pays auxquels elles font référence :
  - Notre pays a des moulins à vent. (Hollande)
  - C'est le pays du soleil levant. (Japon)
  - La Reine Elizabeth habite au palais de Buckingham. (Grande-Bretagne)
  - Les gens skient dans les Alpes de notre pays. (Suisse)
  - C'est le pays des koalas et des kangourous. (Australie)
- Demandez aux groupes de former d'autres phrases de ce genre pour identifier les pays qui participeront aux 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

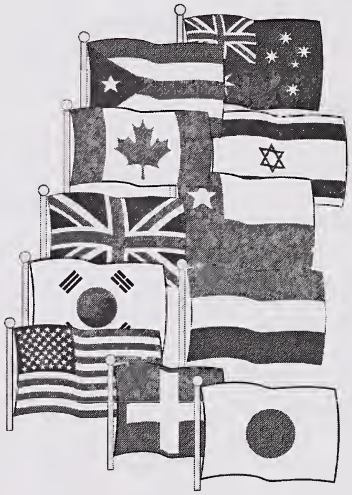
- Réunissez les groupes afin qu'ils présentent leurs phrases. Demandez-leur comment ils ont fait pour travailler en équipe et ce qu'ils pourraient améliorer la prochaine fois.

Suggestions pour l'évaluation

- Suggérez à chaque groupe de remplir le formulaire d'évaluation par les pairs « À propos de notre groupe », page 116. Cela vous aidera à comprendre comment chaque groupe perçoit son succès et à saisir les aspects qui nécessitent des améliorations lors d'une prochaine activité semblable. Vous pouvez vous aussi vous servir de ce formulaire pour évaluer les groupes.

Matériel, ressources et équipement

- Cartes de mots, enveloppes et fiche d'évaluation par les pairs.



Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

CARTES DE MOTS

En tant qu'enseignant, vous devrez constituer les enveloppes de mots brouillés en utilisant ces cartes de mots.

Notre	pays	a	des	moulins à vent

C'est	le	pays	du	soleil	levant

La	reine	Elizabeth	habite	au	palais	de	Buckingham

Les	gens	skient	dans	les	Alpes	de	notre	pays

C'est	le	pays	des	koalas	et	des	kangourous

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ Nom de l'élève :

À PROPOS DE NOTRE GROUPE

Noms des membres du groupe : _____
_____
_____
_____
_____
_____

Date : _____

1. Notre groupe a bien _____ en _____
(habileté coopérative)
_____ .

2. Les mots que nous avons utilisés pour _____ étaient : _____
(habileté coopérative)
_____

3. L'une des aptitudes coopératives que nous avons aimé pratiquer aujourd'hui est _____
_____ parce que _____

4. Nous pouvons améliorer _____ en _____
(habileté coopérative)
_____

5. Aujourd'hui, nous avions vraiment besoin de quelqu'un dans notre groupe qui _____
_____

6. L'aptitude coopérative que nous avons employée le moins souvent était _____
_____ parce que _____
_____

7. Nous avons cherché à nous entendre en _____
_____

(Exemples d'habiletés coopératives : partage, écoute, encouragement, etc.)

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Bien-être

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

FRANÇAIS

Lecture
Écriture
Communication orale : écoute, exposé

FLA

Compréhension écrite
Production écrite
Production orale : interaction

43 CRÉATION D'UNE FABLE

Introduction

- Demandez aux élèves d'écrire une fable.
- Expliquez-leur ce qu'est une fable : c'est une histoire qui contient une morale ou une leçon. Lisez-leur une fable telle que « Le Lièvre et la Tortue ». Discutez avec les élèves de la leçon que l'on en tire à la fin.

Activités d'apprentissage

- Faites lire d'autres fables aux élèves, par exemple celles d'Ésope, et lancez une discussion par la suite. Demandez-leur de discuter, en groupes, de la leçon ou de la morale de ces fables. Faites un remue-méninges pour trouver des idées de fables que les élèves pourraient écrire en rapport avec certains thèmes et idéaux associés aux événements sportifs, comme le travail d'équipe, la coopération, le franc jeu, l'estime de soi et l'esprit sportif.
- Dites aux élèves :
  - d'écrire leur propre fable;
  - de choisir un ou deux personnages principaux; expliquez-leur que la plupart du temps, les personnages des fables sont des animaux;
  - de songer à la leçon qu'ils veulent transmettre;
  - d'envisager un cadre pour l'histoire;
  - de s'assurer que leurs personnages se rencontrent et se parlent;
  - de créer un personnage qui a un problème à résoudre ou qui a besoin de se faire donner une leçon;
  - de planifier une intrigue.
- Les élèves doivent s'assurer que le lecteur tire une leçon de leur fable.

Conclusion

- Suggérez aux élèves de présenter leur fable à la classe.

Suggestions pour l'évaluation

- Avant de demander aux élèves de rédiger leur fable, vous devriez vérifier s'ils ont bien compris le principe de la fable.
- Évaluez la structure des phrases, la ponctuation, l'orthographe et le vocabulaire.

Matériel, ressources et équipement

- Exemples de fables : « Le Lièvre et la Tortue », « La Cigale et la Fourmi », « Le Lion et le Rat », etc. (Vous pouvez également consulter le site Web intitulé « Toutes les Fables de La Fontaine » à l'adresse : **http://w3.teaser.fr/~jrvidaud/laf/lafon.htm**)

Suggestions pour la suite de la leçon

- Invitez les élèves à créer une bannière pour accompagner leur fable.
- Suggérez-leur d'inventer, au lieu d'une fable, une histoire à dormir debout. Dites-leur de raconter une histoire invraisemblable sur un sport de leur choix.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

TIC*

MATHÉMATIQUES

Le nombre (les concepts numériques; les opérations numériques)

La forme et l'espace (la mesure)

La statistique et la probabilité (l'analyse de données)

44 PARCOURS DU DRAPEAU

Introduction

- Pendant les Jeux d'hiver de l'Alberta en 1999, plusieurs coureurs ont porté le flambeau jusqu'au site des jeux pour marquer officiellement le commencement des jeux. Des bénévoles de la province ont aussi été choisis pour relayer le flambeau sur de courtes distances.
- Les organisateurs des Championnats du Monde d'Athlétisme de 2001 ont sélectionné un drapeau pour symboliser les jeux. S'ils décidaient d'organiser un parcours du drapeau semblable à celui du flambeau aux Jeux d'hiver de 1999, ils pourraient utiliser l'information du parcours du flambeau pour les aider. Il s'agit donc de recueillir une partie de cette information.
- Voici les données dont on a besoin :
  - Quelle est la distance entre les grands centres situés sur le parcours?
  - Quelle est la distance totale du parcours du flambeau?
  - Combien de kilomètres environ les coureurs doivent-ils parcourir? Combien de temps il leur faudrait pour le faire? Voir la leçon « Jusqu'où peux-tu courir? », à la page 126.
  - Combien de coureurs a-t-on eu besoin pour faire le parcours du flambeau?
  - Vers quelle heure chaque coureur doit-il arriver à son point de relais? Discutez de la raison pour laquelle cette information est importante.
  - Vers quelle heure un coureur arrivera-t-il à chaque grand centre. Cette information peut être importante, car les médias voudront sans doute filmer les coureurs à leur arrivée.
  - Pourquoi doit-on donner une heure approximative au lieu d'une heure précise pour ces données?

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de trouver de l'information sur le parcours du flambeau dans Internet.
- Dites-leur d'indiquer sur la carte la route empruntée par les coureurs et de noter les grands centres.
- Demandez-leur de calculer la distance entre les grands centres en utilisant une carte de l'Alberta et en se fiant à l'échelle indiquée. Ils doivent inscrire les distances sur la carte.
- Demandez-leur de trouver la distance totale parcourue par les coureurs (la somme des distances).
- Dites-leur de décider de la durée approximative durant laquelle chaque relayeur devra courir. S'il ne court que pendant 5 à 10 minutes, peut-être y aura-t-il trop de « changements de mains », mais par contre un plus grand nombre de personnes pourront participer. Quelle serait la durée raisonnable pour chaque coureur?

*TIC = *Technologies de l'information et de la communication*

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Dites-leur de déterminer la distance que peut courir une personne pendant ce temps. Par exemple, les élèves peuvent courir pendant un temps donné (disons 15 minutes); ensuite, à partir de la moyenne de la classe, ils doivent calculer la distance parcourue par chaque élève. Ils doivent essayer de trouver la solution à ce problème.
- Combien de coureurs devra-t-il y avoir pour compléter le parcours? Les élèves peuvent utiliser le concept de la régularité ou de la division.
- Dites-leur d'indiquer sur leur carte les points de relais et d'estimer l'heure à laquelle les coureurs arriveront à ces points. Les élèves devront prendre en considération les changements de jour et estimer l'heure à laquelle les coureurs atteindront les grands centres.

Emploi de la régularité

Cette information variera selon le temps accordé par les élèves à chaque coureur.

- Si un coureur parcourt environ 1 km en 5 minutes et que chaque coureur doit courir 3 km, chaque étape du relais nécessiterait environ 15 minutes ou 0,25 heure.

Numéro du coureur	Distance parcourue (km)	Durée (heures)
1	3	0,25
2	6	0,50
3	9	0,75
4	12	1,00

Les renseignements sur la durée aideront les élèves à trouver l'heure à laquelle chaque coureur arrivera au point de relais et à chaque grand centre.

Emploi de la division

- Dites aux élèves de calculer la distance totale du parcours et de l'arrondir. Divisez ce résultat par la distance parcourue par chaque coureur. Cela vous donnera le nombre total de coureurs.
- Demandez-leur de calculer la distance totale du parcours et de l'arrondir. Divisez le résultat par la distance courue en une heure (3 x 4 = 12 km). Cela vous donnera le nombre total d'heures. Servez-vous de cette information pour estimer le nombre de jours nécessaire pour faire le trajet. À considérer : Les relayeurs courront-ils toute la nuit? Sinon, combien d'heures par jour pourront-ils courir?

Conclusion

- Journal de mathématiques : Qu'as-tu appris sur l'organisation d'un relais du flambeau? Comment tes habiletés en mathématiques t'ont-elles été utiles?

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

- Évaluez les réponses données par les élèves dans le journal de mathématiques.
- Vérifiez si les calculs des distances et des heures sont exacts.
- Évaluez les réponses données dans les fiches d'activités aux pages 121, 123 et 124.
- Encouragez les élèves à faire des estimations et à expliquer la suite de chaque régularité.
- Demandez-leur d'expliquer l'emploi des estimations pour le calcul des distances et des durées.

Matériel, ressources et équipement

- Internet pour la collecte de données.
- Carte routière de l'Alberta.
- Carte à grandes lignes de l'Alberta.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Un relais du flambeau a été organisé dans le cadre des Jeux olympiques de Calgary. Dites aux élèves de faire une recherche sur cet événement en répondant aux questions suivantes :
  - Les organisateurs ont-ils demandé à des athlètes entraînés à porter le flambeau ou ont-ils encouragé la participation de toute personne intéressée? Comment le savez-vous?
  - Quelles sont les différences et les similitudes entre les durées et les distances du relais des Jeux d'hiver et celles que vous avez calculées durant votre activité?
- Terry Fox a parcouru le Canada d'un océan à l'autre pour sensibiliser la population au cancer et ramasser des fonds pour la recherche scientifique. Proposez aux élèves de planifier un événement pancanadien. Demandez-leur de choisir une cause à promouvoir et la manière dont les personnes se déplaceront (marche, course, patins à roues alignées, motoneige, etc.). Demandez-leur de faire une carte et d'y indiquer les distances parcourues, l'échéancier et les principaux arrêts. Cet événement sera-t-il une course à relais ou une course individuelle? Dites-leur de présenter leurs idées à la classe. Celle-ci jouera le rôle d'une grande entreprise en train de déterminer quels événements sont dignes d'être parrainés. Les élèves devront donc être en mesure de justifier toutes leurs réponses par des calculs mathématiques et des estimations.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève : _____

Fiche 1

RÉGULARITÉS

Des élèves ont fait plusieurs fois le tour du terrain de soccer. Détermine la régularité de leur course et prédis quelle distance ils parcourront durant les trois prochains jours.

Pierrot : 4, 5, 7, 8, 9, 11, ____, ____, ____
Régularité : _____

Sylvie : 4, 4, 5, 3, 5, 5, 6, 4, ____, ____, ____
Régularité : _____

Hoa : 1, 2, 3, 2, 3, 4, 3, 4, ____, ____, ____
Régularité : _____

Nicolas : 6, 5, 4, 7, 6, 5, ____, ____, ____
Régularité : _____

Sabrina : 1, 2, 4, 8, 16, ____, ____, ____
Régularité : _____

Ekbal : 1, 2, 5, 14, 41, ____, ____, ____
Régularité : _____

Est-ce que tous les coureurs peuvent maintenir ces régularités? Explique.

_____

_____

Peut-il y avoir plus d'une réponse pour chacun de ces cas? Explique.

_____

_____

L'école Bellevue a organisé une compétition de décathlon et chaque élève a participé à 10 épreuves. Les résultats des six premières épreuves sont indiqués ci-dessous. Si les élèves maintiennent la même régularité, combien de points chacun obtiendra-t-il aux quatre dernières épreuves?

Thomas :	20,	30,	40,	50,	60,	70,	____,	____,	____,	____
Dragan :	20,	30,	45,	55,	65,	80,	____,	____,	____,	____
Chloé :	15,	25,	40,	60,	85,	115,	____,	____,	____,	____
Zénon :	45,	35,	40,	30,	35,	25,	____,	____,	____,	____
Chantal :	5,	10,	12,	24,	26,	52,	____,	____,	____,	____
Stéphane :	35,	7,	45,	9,	55,	11,	____,	____,	____,	____

Est-il juste de prédire la performance des élèves aux quatre dernières épreuves à partir de ces régularités? Justifie ta réponse.

_____

_____

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Fiche 1

RÉGULARITÉS

Des élèves ont fait plusieurs fois le tour du terrain de soccer. Détermine la régularité de leur course et prédis quelle distance ils parcourront durant les trois prochains jours.

Pierrot: 4, 5, 7, 8, 9, 11, **12 , 13 , 15**
Régularité : **+1, +2, +1, +1, +2, +1, +1, +2**

Sylvie : 4, 4, 5, 3, 5, 5, 6, 4, **6 , 6 , 7**
Régularité : **même nombre, +1, -2, +2, même nombre, +1, -2**

Hoa : 1, 2, 3, 2, 3, 4, 3, 4, **5 , 4 , 5**
Régularité : **+1, +1, -1, +1, +1, -1, +1, +1, -1, +1**

Nicolas : 6, 5, 4, 7, 6, 5, **8 , 7 , 6**
Régularité : **-1, -1, +3, -1, -1, +3, -1, -1**

Sabrina 1, 2, 4, 8, 16, **32 , 64 , 128**
Régularité : **x 2**

Ekbal : 1, 2, 5, 14, 41, **120, 359, 1076**
Régularité : **(x 3 – 1) répété**

L'école Bellevue a organisé une compétition de décathlon et chaque élève a participé aux 10 épreuves. Les résultats des six premières épreuves sont indiqués ci-dessous. Si les élèves maintiennent la même régularité, combien de points chacun obtiendra-t-il aux quatre dernières épreuves?

Thomas :	20,	30,	40,	50,	60,	70,	**80,**	**90,**	**100,**	**110**
Dragan :	20,	30,	45,	55,	65,	80,	**90,**	**105,**	**115,**	**130**
Chloé :	15,	25,	40,	60,	85,	115,	**150,**	**190,**	**235,**	**285**
Zénon :	45,	35,	40,	30,	35,	25,	**30,**	**20,**	**25,**	**15**
Chantal :	5,	10,	12,	24,	26,	52,	**54,**	**108,**	**110,**	**220**
Stéphane :	35,	7,	45,	9,	55,	11,	**65,**	**13,**	**75,**	**15**

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

Fiche 2

DIVISION PAR 2 CHIFFRES

1. Les élèves de l'école du Vieux Chêne ont participé à une course de relais. Ils voulaient savoir, approximativement, quelle distance chaque élève de chaque année scolaire a parcourue, afin de tracer un diagramme à bandes exprimant les résultats. Ils voulaient insérer ce diagramme dans le bulletin d'information de l'école. Estime, calcule, puis vérifie à l'aide d'une calculatrice la distance parcourue par chaque élève.

   a) Les 42 élèves de maternelle ont fait 1 092 tours de piste.

   Estimation : _____ tours chacun

   Calcul :

   b) Les 38 élèves de 1re année ont fait 1 406 tours de piste.

   Estimation : _____ tours chacun

   Calcul :

   c) Les 31 élèves de 2e année ont fait 1 395 tours de piste.

   Estimation : _____ tours chacun

   Calcul :

   d) Les 40 élèves de 3e année ont fait 1 920 tours de piste.

   Estimation : _____ tours chacun

   Calcul :

©Alberta Learning, Alberta, Canada

e) Les 49 élèves de 4e année ont fait 2 989 tours de piste.

Estimation : _____ tours chacun

Calcul :

f) Les 42 élèves de 5e année ont fait 2 688 tours de piste.

Estimation : _____ tours chacun

Calcul :

g) Les 46 élèves de 6e année ont fait 3 174 tours de piste.

Estimation : _____ tours chacun

Calcul :

2. Trace un diagramme à bandes illustrant les données recueillies afin de montrer la moyenne de tours de piste par élève pour chaque année scolaire. Publie ce diagramme dans le bulletin d'information de l'école.

3. Quelles conclusions peux-tu tirer de ton diagramme? Explique ta réponse.

_____

_____

_____

4. Si tu avais illustré le nombre exact de tours de piste pour chaque année scolaire, est-ce que ton diagramme aurait été identique à l'autre? Justifie ta réponse.

_____

_____

_____

5. Quel diagramme est le plus fiable? Si tu étais un élève de 4e année, quel diagramme préférerais-tu qu'on utilise et pourquoi?

_____

_____

_____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Fiche 2

DIVISION PAR 2 CHIFFRES

1. Toutes les estimations peuvent varier.

   a) M Estimation : 1 000 ÷ 40 = 25
      Calcul 1 092 ÷ 42 = 26

   b) 1re Estimation : 1 400 ÷ 40 = 35
      Calcul : 1 406 ÷ 38 = 37

   c) 2e 1 400 ÷ 30 = 40
      1 395 ÷ 31 = 45

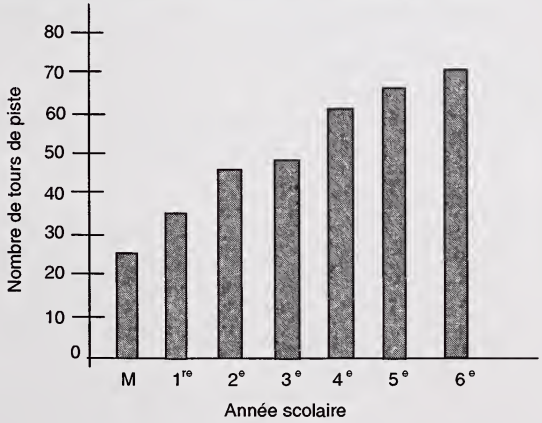
   d) 3e 2 000 ÷ 40 = 50
      1 920 ÷ 40 = 48

   e) 4e 3 000 ÷ 50 = 60
      2 989 ÷ 49 = 61

   f) 5e 2 800 ÷ 40 = 70 ou 3 000 ÷ 40 = 70
      2 688 ÷ 42 = 64

   g) 6e 3 000 ÷ 50 = 60
      3 174 ÷ 46 = 69

2. Moyenne du nombre de tours de piste par élève.



3.
4.
5.
} Les réponses peuvent varier.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

Le nombre

45 JUSQU'OÙ PEUX-TU COURIR?

Introduction

- Avant la venue de la technologie et des moyens de communications modernes comme le téléphone, le courrier électronique et le télécopieur, les gens communiquaient autrement. D'après toi, comment se transmettaient-ils l'information il y a 100 ans? Il y a 1000 ans? Ils se servaient entre autres de courriers ou de messagers qui livraient des messages écrits. Quels sont les avantages des méthodes modernes de communication telles que le téléphone et le courrier électronique? Peux-tu trouver leurs inconvénients? (Par exemple, certaines personnes envoient trop de messages et l'information importante se perd). Quels sont les avantages des moyens d'autrefois? (Par exemple, ils permettaient de rester en forme, seule l'information importante était envoyée et les gens réfléchissaient avant d'envoyer un message.)
- Imagine que les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF avaient eu lieu en 1001 plutôt qu'en 2001 apr. J.-C. et que ta classe a été responsable d'informer les Albertains, de Jasper à Lloydminster, de l'ouverture des Mondiaux. Une façon de transmettre le message dans toute la province serait par messager. Plutôt qu'un relais, imagine que chaque élève de ta classe doit parcourir une partie du trajet. À la fin de chaque classe d'éducation physique, chaque élève inscrit le nombre de tours de terrain de l'école qu'il a effectué. Le nombre total de tours faits par les élèves sera inscrit et une célébration aura lieu quand l'objectif de la classe sera atteint. Voici quelques points à considérer avant de commencer :
  - Jusqu'où les élèves devront-ils courir? Par exemple, quelle est la distance entre Jasper et Lloydminster? (environ 600 km)
  - Un parcours de 600 km représente combien de tours du terrain de l'école?
  - Combien de tours chaque élève devra-t-il effectuer pour parcourir cette distance?
  - Peux-tu améliorer ton temps d'une fois à l'autre? Peux-tu courir plus de tours qu'avant dans un même laps de temps?

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves d'estimer la distance que représente un tour du terrain de soccer (les estimations varieront; faites une liste et discutez-en). Quelle unité de mesure utiliseront-ils? (mètres)
- Expliquez-leur que la distance autour de quelque chose s'appelle le périmètre. Comment peut-on mesurer le périmètre d'un terrain de soccer? (mètre à ruban, rouleau, etc.)
- Demandez-leur de mesurer le périmètre du terrain de soccer. Vous pouvez démontrer ou revoir avec eux la formule de calcul du périmètre d'un rectangle; ainsi, les élèves n'auront qu'à mesurer la longueur et la largeur du terrain : $P = 2 (L + l)$.
- Demandez-leur combien de tours ils pensent pouvoir effectuer en cinq minutes? En 10 minutes? Dites-leur d'écrire leurs prédictions.
- Dites-leur de courir pendant 10 minutes. Insistez sur le fait qu'ils ne doivent pas courir trop vite au début, car ils se fatigueront rapidement.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Combien de tours ont-ils effectués? À quel point leurs prédictions étaient-elles proches de la réalité?
- En classe, dites aux élèves d'inscrire le nombre de tours faits.
- Comment peut-on estimer la distance parcourue par chaque élève? Revoyez la notion d'arrondissement au centième près et au dixième près; par exemple, si un tour mesure 260 m, il peut être arrondi à 300 m. La distance approximative parcourue par chaque élève est la distance approximative de chaque tour multipliée par le nombre de tours, par exemple, 300 x 5.
- Comment peut-on calculer la distance parcourue par chaque élève? Dites aux élèves de multiplier le nombre de tours par la distance de chaque tour.
- Chaque élève calcule la distance qu'il a parcourue. Vérifiez les résultats par rapport à leur estimation. La distance calculée est-elle vraisemblable? Correspond-elle à leur estimation?
- Demandez-leur de vérifier leur réponse à l'aide d'une calculatrice.
- Pour trouver la distance totale parcourue par la classe, quelle(s) opération(s) emploierait-on? (addition, soustraction, multiplication, division) (Réponse : addition)
- En petits groupes, les élèves calculent la distance totale parcourue par les membres du groupe. Demandez-leur de faire d'abord une estimation puis d'additionner les résultats et de vérifier la somme à l'aide d'une calculatrice.
- Le secrétaire de chaque groupe rapporte la distance courue par son groupe. Inscrivez les chiffres sur une feuille quadrillée. (Les chiffres seront utilisés pour plusieurs activités subséquentes.)
- Demandez-leur d'arrondir la distance courue par chaque groupe et d'estimer la distance totale parcourue par la classe. (Les estimations peuvent varier, car les élèves peuvent avoir arrondi les nombres à différentes valeurs de position.)
- Discutez de toutes les différences. Demandez-leur pourquoi ils ont choisi d'arrondir à une telle ou telle valeur de position.
- Dites-leur, par la suite, d'additionner la distance totale parcourue par la classe en 10 minutes. La réponse est-elle vraisemblable comparativement à l'estimation? Vérifiez la réponse à l'aide d'une calculatrice.

Conclusion

- Quel est le résultat obtenu à la fin de cette leçon? (Distance parcourue par tous les élèves de la classe en 10 minutes.)
- Quelles habiletés avons-nous utilisées pour y arriver? (Diverses méthodes d'estimation, arrondissement, mesure, addition, vérification,
- moyens technologiques [calculatrices], multiplication, formule de calcul du périmètre d'un rectangle, aptitudes à la coopération, etc.)
- Dites-leur de décrire en une phrase ce qu'ils ont appris ou revu durant cette activité.

Suggestions pour l'évaluation

- Les activités proposées dans cette leçon se prêtent à plusieurs formes d'évaluation : évaluation par les pairs pendant le travail d'équipe, autoévaluation au moment de la vérification des réponses, évaluation par l'enseignant lorsque les élèves calculent la distance totale estimée et réelle parcourue par l'ensemble de la classe, etc.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

Le nombre

46 SAUT EN LONGUEUR SANS ÉLAN

Introduction

- Cette leçon sera axée sur le saut en longueur sans élan. Demandez aux élèves s'ils connaissent cette épreuve. Discutez des réponses avec la classe.
- Dans une compétition de sauts horizontaux (saut en longueur et triple saut), les concurrents disposent habituellement de trois essais pour sauter le plus loin possible. Dans les compétitions plus importantes, certains sauteurs disposent de trois essais supplémentaires. La distance est calculée à partir du bout de la planche d'appel jusqu'à la marque laissée par le bout du talon du sauteur dans le sable. Si, au moment de la réception, les sauteurs tombent vers l'arrière et placent leurs mains au sol, leur saut est mesuré en fonction de la marque laissée par leurs mains et non par leurs pieds. Seul le meilleur saut compte, à moins qu'il y ait égalité.

Activités d'apprentissage

- Cette activité se fait à l'extérieur. Demandez aux élèves de travailler en groupes de quatre pour sauter et mesurer (le premier élève saute, le deuxième tient le ruban à la ligne d'appel, le troisième mesure la longueur du saut et le quatrième inscrit les résultats). Les élèves peuvent aussi sauter en largeur de l'aire de réception plutôt qu'en longueur afin qu'un plus grand nombre d'équipes puisse réaliser l'épreuve en même temps.
- Les élèves inscrivent leurs trois essais et ensuite, en se servant de leurs connaissances relatives à la valeur de position, ils choisissent le meilleur saut de chacun.
- Ces sauts seront utilisés en classe pour les prochaines activités. On attribue d'office des « distances de saut » aux élèves qui ne sautent pas.
- Ces chiffres peuvent être utilisés pour additionner ou soustraire des nombres entiers, si les mesures sont en centimètres; ou des nombres décimaux, si les mesures sont en mètres.
- Si vous utilisez les données statistiques des élèves, divisez la classe en trois groupes de 10 élèves.
- Sur une feuille quadrillée, énumérez les sauts de chaque élève (trois groupes séparés). Discutez de ce qui les a aidés à décider quel était le meilleur saut (connaissance de la valeur de position).
- Songez à des activités semblables à celles décrites dans le tableau suivant si vous utilisez les chiffres reflétant les sauts de vos élèves.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom	1er essai	2e essai	3e essai	Meilleur résultat
David	1,63 m	2,12 m	2,06 m	2,12 m
Henri	0,99 m	1,54 m	1,44 m	1,54 m
Judith	2,17 m	2,08 m	1,99 m	2,17 m
Kwaku	1,67 m	1,87 m	0,87 m	1,87 m
Chi	1,8 m	1,81 m	1,75 m	1,81 m
Pierre	0,78 m	1,98 m	2,08 m	2,08 m
Mireille	1,3 m	1,45 m	0,96 m	1,45 m
Ahmed	2,22 m	2,14 m	1,65 m	2,22 m
Sukhera	1,32 m	1,42 m	1,28 m	1,42 m
Paul	1,36 m	0,87 m	1,83 m	1,83 m

Vous pouvez leur poser des questions telles que :

1. Classe les sauteurs de 1 à 10.
2. Quel est le meilleur résultat de David?
3. Quel est le meilleur résultat d'Ahmed?
4. De quelle distance le saut de Paul a-t-il dépassé celui de Henri?
5. Quelle distance sépare le saut le plus long du plus court?
6. Quelle longueur manquait-il à Chi pour qu'il se classe en 5e place?
7. Quelle distance en moins Ahmed aurait-il pu sauter et remporter quand même la médaille d'or?
8. Arrondis, au dixième de mètre près, le meilleur saut de chaque élève. Qui gagnerait alors la médaille d'or? Explique ta réponse. Pourquoi penses-tu qu'il est important de mesurer les sauts au centimètre, ou au centième de mètre près, plutôt qu'au décimètre ou au dixième de mètre?

9. et 10. Rédige et résous deux problèmes d'addition ou de soustraction à l'aide des chiffres du tableau ci-dessus.

Conclusion

- Demandez aux élèves d'expliquer en quelques lignes pourquoi il est important d'aligner les virgules décimales quand ils font une addition ou une soustraction, ou pourquoi il est important d'aligner avec précision les colonnes des valeurs de position.

Suggestions pour l'évaluation

- Pour évaluer les réponses aux questions ci-dessus, on vous fournit un corrigé à la page 130.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Corrigé correspondant aux statistiques données.

1. **Ahmed 2,22 m**
   Judith 2,17 m
   David 2,12 m
   Pierre 2,08 m
   Kwaku 1,87 m
   Paul 1,83 m
   Chi 1,81 m
   Henri 1,54 m
   Mireille 1,45 m
   Sukhera 1,42 m

2. **5,81 m (1,63 + 2,12 + 2,06)**

3. **6,01 m (2,22 + 2,14 + 1,65)**

4. **0,29 m (1,83 – 1,54)**

5. **1,44 m (2,22 – 0,78)**

6. **0,06 m (Son meilleur saut l'amènerait à égalité avec Kwaku. Par contre, son deuxième saut était meilleur, ce qui lui permettrait de l'emporter sur lui.)**

7. **0,05 m**

8. **Judith. Son meilleur saut serait de 2,2 m. Il en serait de même pour Ahmed. Le deuxième saut de chacun de ces deux élèves serait de 2,1 m. Le troisième saut de Judith serait de 2,0 m, tandis que celui d'Ahmed serait de 1,7 m. Il est important que les mesures soient précises afin qu'il y ait moins de placements à égalité.**

9. et 10. **Les réponses sont variables.**

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

La statistique et la probabilité

47 GRAPHIQUE DES RÉSULTATS

Introduction

- Nous nous servirons des données statistiques d'une activité d'athlétisme pour revoir certains aspects de collecte, de présentation et d'analyse de données. Si vous avez fait avec vos élèves l'activité « Saut en longueur sans élan », page 128, vous pouvez utiliser les données de la classe. Sinon, vous pouvez utiliser les données statistiques suggérées dans cette activité-là et reproduites ci-dessous. Les termes « moyenne, médiane et mode » sont enseignés officiellement en 7e année.

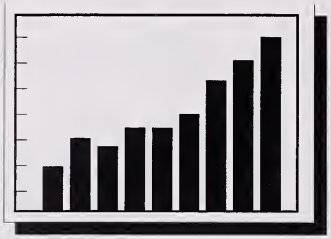
Activités d'apprentissage

- Dans la mesure du possible, demandez aux élèves de mesurer et d'inscrire les résultats de trois sauts en longueur sans élan. Sinon, vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous.

Nom	1er essai	2e essai	3e essai	Meilleur résultat
David	1,63 m	2,12 m	2,06 m	2,12 m
Henri	0,99 m	1,54 m	1,44 m	1,54 m
Judith	2,17 m	2,08 m	1,99 m	2,17 m
Kwaku	1,67 m	1,87 m	0,87 m	1,87 m
Chi	1,8 m	1,81 m	1,75 m	1,81 m
Pierre	0,78 m	1,98 m	2,08 m	2,08 m
Mireille	1,3 m	1,45 m	0,96 m	1,45 m
Ahmed	2,22 m	2,14 m	1,65 m	2,22 m
Sukhera	1,32 m	1,42 m	1,28 m	1,42 m
Paul	1,36 m	0,87 m	1,83 m	1,83 m

- Dites aux élèves d'utiliser l'information de ce tableau et de la présenter de diverses façons. Ils découvriront, en se servant uniquement de ces chiffres, comment ils peuvent utiliser différents formats pour présenter l'information afin de mieux la comprendre.
- Commencez par analyser les résultats de chaque élève. Quelle est la façon idéale de comparer la meilleure performance d'une personne avec celle de toutes les autres? (Peut-être à l'aide d'un diagramme à bandes.)
- Tracez un diagramme à bandes et amenez les élèves à observer comment on peut l'utiliser.
- Revoyez avec les élèves comment tracer un diagramme, identifier ses axes et lui donner un titre.
- Commencez à tracer le diagramme sur un transparent.
- Demandez aux élèves de le compléter.

©Alberta Learning, Alberta, Canada



- Pourquoi le diagramme à bandes est-il une bonne façon de représenter ce genre d'information? (Il permet d'établir facilement la comparaison des données; on peut établir, par exemple, qui a sauté le plus loin).
- Posez aux élèves les questions suivantes et demandez-leur d'écrire les réponses :
  - Qui a sauté le plus loin?
  - Qui a sauté le moins loin?
  - De quelle distance le saut de Kwaku a-t-il dépassé celui de Mireille?
  - Qui se classe au 9e rang?

  Les élèves peuvent formuler d'autres questions par rapport au diagramme.
- Choisissez une personne du tableau et voyez comment vous pouvez présenter de l'information à son sujet. David, par exemple :
  - Combien de sauts David a-t-il exécutés? (3)
  - Quel est son meilleur saut? (2,12 m)
  - Quel est son pire saut? (1,63 m)
  - David voulait savoir s'il s'améliorait, il a donc fait trois sauts supplémentaires : 2,19 m, 2,32 m et 2,08 m. Pour comparer ses résultats, il peut utiliser un autre genre de diagramme. Quel diagramme pourrait présenter des données qui changent avec le temps? (Un diagramme linéaire). Discutez des résultats.
- Commencez à tracer un nouveau diagramme, linéaire cette fois, à partir des six sauts de David. Posez des questions en vous inspirant de ce diagramme; par exemple, David s'est-il amélioré pendant ses sauts supplémentaires?
- Pour avoir une idée des résultats qui reviennent le plus souvent, on peut créer un diagramme linéaire simple.
- Pour examiner les 30 sauts de notre tableau, il serait peut-être bon d'utiliser cette méthode.
- Montrez le tableau par rétroprojecteur ou distribuez-en un exemplaire à chaque élève.
- Demandez-leur d'arrondir chaque saut au dixième de mètre près.

Nom	1er essai	2e essai	3e essai	Meilleur résultat
David	1,6 m	2,1 m	2,1 m	2,1 m
Henri	1.0 m	1,5 m	1,4 m	1,5 m
Judith	2,2 m	2,1 m	2,0 m	2,2 m
Kwaku	1,7 m	1,9 m	0,9 m	1,9 m
Chi	1,8 m	1,8 m	1,8 m	1,8 m
Pierre	0,8 m	2,0 m	2,1 m	2,1 m
Mireille	1,3 m	1,5 m	1,0 m	1,5 m
Ahmed	2,2 m	2,1 m	1,7 m	2,2 m
Sukhera	1,3 m	1,4 m	1,3 m	1,4 m
Paul	1,4 m	0,9 m	1,8 m	1,8 m

©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Tracez maintenant un diagramme linéaire simple pour présenter cette information.

0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0	2,1	2,2

- Discutez des termes « regroupements » (section du diagramme où il y a au moins une donnée indiquée à chaque point de la ligne, par exemple : 0,8 à 1,0) et « trou » (section du diagramme où aucune donnée n'est présente, par exemple : 1,1 et 1,2).
- Discutez des façons de trouver la « moyenne » des sauts. Comment procéder? (En additionnant les distances et en divisant le résultat par le nombre de sauts.) Ce diagramme peut-il être utile? (Oui, en se servant de la multiplication pour réduire le nombre d'additions; par exemple, [4 x 1,8] plutôt que [1,8 + 1,8 + 1,8 + 1,8].)
- Demandez aux élèves de calculer la moyenne de tous les sauts. (1,6 m)
- Discutez de la valeur du milieu ou de la médiane. Combien de sauts ont été exécutés? (30) Quel saut serait au milieu? (le 15e et le 16e) Quelle est cette distance? (1,7 m)
- Discutez de la distance qui revient le plus souvent (mode). Quelle est cette distance? (2,1 m)

Conclusion

- Discutez d'autres formes pour représenter des données, par exemple, diagrammes circulaires ou à secteurs et diagrammes à tiges et à feuilles.
- Dites aux élèves de choisir une information des diagrammes présentés dans cette leçon ou de ceux qu'ils ont tracés eux-mêmes et demandez-leur comment ils aimeraient présenter cette information et pourquoi ils ont opté pour cette méthode.

Suggestions pour l'évaluation

- Vérifiez les diagrammes.
- Vérifiez les réponses aux questions posées durant la leçon.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Cette leçon, y compris les formes de présentation des données statistiques, peut servir de cadre pour diverses autres activités sportives. Par exemple, les élèves de la classe peuvent faire plusieurs sprints de 50 m, inscrire les résultats, tracer un diagramme et le présenter.
- Autres possibilités :
  - courses de haies,
  - courses de 800 m,
  - saut en longueur avec élan,
  - saut en hauteur,
  - triple saut,
  - lancer d'une balle,
  - lancer avec rotation comme on le fait pour le lancer du disque,
  - lancer avec mouvements semblables à ceux utilisés lors du lancer du poids.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

SCIENCES

Concept : Utilisation d'un tableau de classification

48 CLASSIFICATION

Introduction

- Cette activité montre différentes façons d'organiser l'information à partir d'éléments clés et évalue les aptitudes des élèves à se servir de l'information fournie dans un tableau de classification ou dans un schéma.
- Notez que le lancer du poids peut être un lancer rotatif, mais il n'est pas considéré comme rotatif pour cette leçon.

Activités d'apprentissage

- Faites un remue-méninges avec vos élèves pour faire ressortir autant d'épreuves que possible qui seront présentées durant les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF.
- Demandez-leur de vous suggérer des modes de classement pour ces épreuves. S'ils ont déjà participé à des épreuves d'athlétisme, peut-être penseront-ils à les classer dans les catégories *course*, *saut* et *lancer*. Ils pourraient commencer par les titres « piste » et « terrain ». Discutez d'autres suggestions.
- Remettez à chaque élève un tableau des épreuves et des performances gagnantes des Championnats du Monde d'Athlétisme de 1999 de Barcelone.
- Commencez par tracer un tableau de classification au tableau ou sur un transparent. Les titres initiaux devraient être « Épreuves simples » et « Épreuves combinées », car le décathlon et l'heptathlon comprennent plusieurs épreuves. Puisqu'il est difficile de les classifier, ils forment chacun une catégorie à part. La deuxième classification sous « Épreuves simples » serait « Avec course » et « Sans course ». Mentionnez aux élèves que d'autres épreuves, comme le saut en longueur, intègrent la course, mais qu'elle n'est pas leur but ultime.
- Continuez à montrer comment élaborer un tableau de classification. Les prochains titres qui se trouvent dans la catégorie « Avec course » pourraient être « Sprints » et « Distance ».
- Divisez les élèves en groupes et distribuez-leur la fiche « Vocabulaire du tableau de classification », page 136.
- Dites-leur de découper les cases du tableau et de les placer sur une feuille de 21 x 28 cm, sans toutefois les coller.
- Le but est d'utiliser tous les mots. Ensemble, ils discuteront de la classification de ces mots et, une fois d'accord, ils les colleront sur la feuille.
- Pour simplifier l'activité, ils pourraient classifier « Équipes » et « Marche » dans une catégorie distincte de celle des épreuves placées dans la catégorie individuelle; ex. : 100 m.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Conclusion

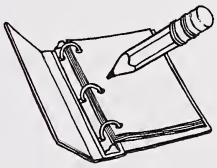
- Discutez du fonctionnement du tableau de classification. Peut-on classer les épreuves autrement? Discutez des idées trouvées par les élèves.
- Posez-leur des questions du type « Qui suis-je? » en utilisant le tableau de classification et la fiche « Meilleures performances à Barcelone », page 138; ex. : « Je suis un saut horizontal qui a été gagné après un saut de 10 à 15 mètres. Qui suis-je? » (Triple saut chez les femmes.)

Suggestions pour l'évaluation

- Procédez à une évaluation informelle en observant les élèves élaborer leur tableau de classification.
- Fiche de l'élève « Classification ».

Matériel, ressources et équipement

- Fiche « Vocabulaire du tableau de classification », page 136.
- Fiche de l'élève « Classification », page 137.
- Fiche « Meilleures performances à Barcelone », page 138.
- Corrigé intitulé « Tableau de classification », page 139.



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

VOCABULAIRE DU TABLEAU DE CLASSIFICATION

Avec course	Sans course	Sprints
Course plate	Course de haies	Individuelle
100 m	200 m	400 m
4 X 100 m	4 X 400 m	Équipes
100 m	110 m	400 m
Distance	Demi-fond	Fond
800 m	1 500 m	3 000 m steeple
5 000 m	10 000 m	Marche
Épreuves simples	20 km	50 km
Saut	Lancer	Horizontal
Vertical	Saut en longueur	Triple saut
Saut en hauteur	Saut à la perche	Avec rotation
Sans rotation	Lancer du poids	Lancer du javelot
Lancer du disque	Lancer du marteau	Heptathlon
Obstacles	Hors piste	Piste
Décathlon	Course	Épreuves combinées

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

VOCABULAIRE DU TABLEAU DE CLASSIFICATION

À l'aide du tableau de classification, identifie les épreuves suivantes. Dans certains cas, si tu as besoin de plus d'information, écris « Besoin de plus d'information ».

Exemples :

Question : Je suis une épreuve d'équipe dont la course a duré plus d'une minute, mais moins de trois minutes. Qui suis-je?

Réponse : Relais 4 x 400 m (hommes)

Question : Je suis un saut horizontal et, aux Jeux de Barcelone, le vainqueur a sauté sur une distance allant de 8 à 15 mètres. Qui suis-je?

Réponse : Besoin de plus d'information, car la réponse pourrait être « saut en longueur (hommes) » ou « triple saut (femmes) ».

Qui suis-je?

1. Je suis une course de haies qui n'est courue que par des femmes.

   _____

2. Je suis une épreuve de lancer sans rotation qui a été gagnée avec un lancer de plus de 80 m.

   _____

3. Je suis une épreuve de course à laquelle participent uniquement les hommes.

   _____

4. Je suis une course sur piste où la différence entre le temps des hommes et celui des femmes est de moins d'une seconde.

   _____

5. Je suis une épreuve de demi-fond, mais je ne suis pas l'épreuve de 1 500 m.

   _____

6. Je suis un sprint individuel gagné avec un temps de 45 à 50 secondes.

   _____

7. Je suis un lancer rotatif où l'écart entre les résultats obtenus par les hommes et ceux obtenus par les femmes a été le moins grand.

   _____

8. Je suis une épreuve de lancer qui a été gagnée avec un lancer atteignant entre 60 et 80 m.

   _____

9. et 10. Invente deux questions « Qui suis-je? » en t'inspirant du tableau de classification.

   _____

©Alberta Learning, Alberta, Canada

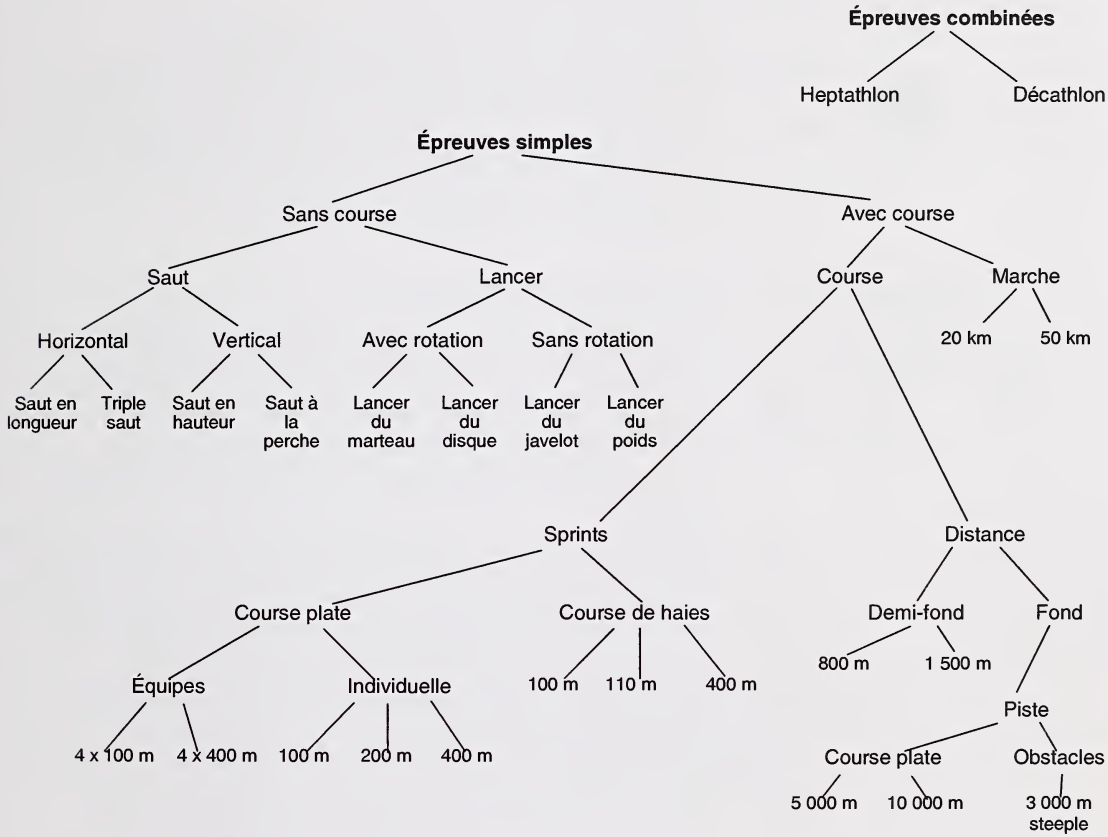
Nom de l'élève :

MEILLEURES PERFORMANCES À BARCELONE

Épreuve	Femmes	Meilleure performance	Hommes	Meilleure performance
100 m	Oui	10,70 s	Oui	9,80 s
200 m	Oui	21,77	Oui	19,90
400 m	Oui	49,67	Oui	43,18
800 m	Oui	1:56,68	Oui	1:43,30
1500 m	Oui	3:59,53	Oui	3:27,65
5 000 m	Oui	14:41,82	Oui	12:58,13
10 000 m	Oui	30:24,56	Oui	27:57,27
Marathon	Oui	2:26:59	Oui	2:13:36
100 m haies	Oui	12,37	Non	
110 m haies	Non		Oui	13,04
400 m haies	Oui	52,89	Oui	47,72
3 000 m steeple	Non		Oui	8:11,76
Marche 20 km	Oui	1:30,50	Oui	1:23:34
Marche 50 km	Non		Oui	3:44:23
4 x 100 m	Oui	41,92	Oui	37,59
4 x 400 m	Oui	3:21,98	Oui	2:56,45
Lancer du poids	Oui	19,85	Oui	21,79
Lancer du disque	Oui	68,14	Oui	69,08
Lancer du javelot	Oui	67,09	Oui	81,52
Lancer du marteau	Oui	75,20	Oui	80,24
Saut en hauteur	Oui	1,99	Oui	2,37
Saut en longueur	Oui	7,06	Oui	8,56
Triple saut	Oui	14,88	Oui	17,59
Saut à la perche	Oui	4,60	Oui	6,02
Heptathlon	Oui	6861	Non	
Décathlon	Non		Oui	8744

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

TABLEAU DE CLASSIFICATION



1. 100 m haies
2. Lancer du javelot (hommes)
3. Besoin de plus d'information – peut être une épreuve de marche de 50 km ou une course de 3 000 m steeple
4. 100 m
5. 500 m
6. Besoin de plus d'information – peut être le sprint de 400 m (femmes) ou la course de 400 m haies (hommes)
7. Lancer du disque
8. Besoin de plus d'information – peut être le lancer du disque (hommes ou femmes) ou le lancer du javelot ou du marteau (femmes)
9. et 10. Réponses variables.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

SCIENCES

La météo

49 DESTINATION INCONNUE

Introduction

- Cette activité devrait se faire durant les mois d'hiver.
- Les élèves « se rendront » à différents endroits du monde pour présenter un exposé sur leur ville et l'événement important qui s'y déroule durant l'été. Ils se renseigneront sur le climat d'autres pays et pourront prédire comment les habitants de ces pays s'adaptent à leur environnement pour combler leurs besoins fondamentaux en vêtements. De plus, ils devront choisir l'endroit où ils s'entraîneraient s'ils quittaient l'Alberta en hiver.

Activités d'apprentissage

- Cette activité se fait en petits groupes. À tour de rôle, chaque membre lance un dé. Le nombre ainsi obtenu détermine la première destination. Si un élève obtient le même nombre qu'un autre membre de son équipe, il doit relancer le dé. Dites aux élèves de se servir de la liste fournie dans leur fiche (page 142) pour connaître la destination correspondant au numéro du dé.
- Les élèves utilisent un atlas pour trouver leur destination. Chaque élève indique, d'une couleur différente, sa destination sur la carte du groupe.
- Ils doivent observer les données climatiques de leur destination. Un tableau leur est fourni à cette fin. Ensuite, ils tracent un diagramme annoté montrant le type de vêtements que les habitants porteront, à leur avis, à cette période de l'année. Permettez à la classe ou aux groupes de prendre le temps nécessaire pour réfléchir aux éléments importants à considérer lors de la conception de leur vêtement; par exemple, matières isolantes et/ou imperméables, quantité d'air que laisse passer le tissu, poids du tissu, etc.
- Les élèves présentent ensuite leur diagramme aux autres membres du groupe en leur expliquant pourquoi les vêtements qu'ils ont conçus conviendraient à leur destination. Si un groupe compte moins de six membres, les plus rapides peuvent choisir une deuxième destination et concevoir les vêtements qui lui sont appropriés. Les diagrammes peuvent être disposés autour d'une carte du monde afin que les autres élèves de la classe tentent de les associer aux points sur la carte.

Conclusion

- Les élèves choisissent une activité sportive ainsi qu'une destination où l'on peut s'entraîner en hiver. Demandez-leur d'écrire un texte expliquant pourquoi la destination qu'ils ont choisie se prêterait bien à leur activité.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

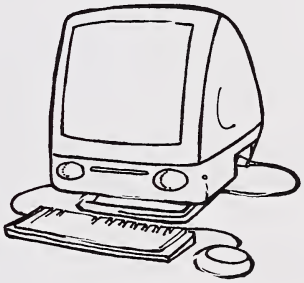
- Les membres de l'équipe ou l'enseignant évaluent si les vêtements conçus sont adéquats à leur destination. Les diagrammes doivent être clairement annotés. Les textes doivent porter sur des activités précises et justifier le choix de destination et de climat.

Matériel, ressources et équipement

- Dé.
- Une photocopie pour chaque élève de la fiche d'activité intitulée « Données climatiques », page 142.
- Feuille vierge pour tracer le diagramme du vêtement.
- Grande carte du monde.
- Une copie de la carte du monde par groupe et un atlas.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Les données concernant la température et les précipitations peuvent être utilisées pour une variété d'activités nécessitant des graphiques. Vous pouvez faire cette activité à différents moments de l'année, quand le climat change à divers endroits.
- Des données climatiques pour une centaine d'endroits dans le monde sont accessibles au site Web *Météo Média* à : **http://meteomedia.com**



©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

DONNÉES CLIMATIQUES

Lancer du dé	Destination
1	San Diego
2	Darwin
3	Paris
4	Zurich
5	Beijing
6	Rio de Janeiro

Tableau de données climatiques

		Janv.	Févr.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.
San Diego	Max °C	17	17	18	19	19	21	23	23	23	22	21	18
	Min °C	8	9	10	12	13	15	17	18	17	14	11	9
	Préc. mm	48	53	38	18	8	3	3	3	3	10	23	51
Darwin	Max °C	32	32	33	34	33	31	31	32	33	34	34	34
	Min °C	25	25	25	24	23	21	20	21	23	25	26	24
	Préc. mm	393	330	258	103	14	3	1	2	13	52	124	242
Paris	Max °C	10	12	15	18	22	26	29	28	25	20	14	11
	Min °C	2	2	5	8	11	14	17	17	15	10	5	3
	Préc. mm	55	45	51	49	62	52	58	44	51	53	55	54
Zurich	Max °C	2	5	11	13	19	23	25	24	20	4	7	3
	Min °C	-3	-2	1	-4	8	12	14	14	11	6	2	-2
	Préc. mm	74	69	64	76	101	129	136	124	102	77	73	64
Beijing	Max °C	11	16	23	31	37	30	40	38	32	29	23	14
	Min °C	-23	-18	-13	-3	4	11	16	12	5	-1	-12	-18
	Préc. mm	3	8	9	22	26	70	198	244	64	21	8	2
Rio	Max °C	29	29	28	27	25	24	24	24	24	25	26	28
	Min °C	23	23	22	21	19	18	17	18	18	19	20	22
	Préc. mm	125	122	130	107	79	53	41	43	66	79	104	137

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Amitié mondiale

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

SCIENCES

La météo

ÉTUDES SOCIALES

(5e année)
Sujet C – *Les liens entre le Canada et d'autres pays*

(6e année)
Sujet C – *La Chine – Un pays riverain du Pacifique*

50 LES HAUTS ET LES BAS DE LA TEMPÉRATURE

Introduction

- À l'aide d'un atlas du monde, demandez aux élèves de trouver une carte qui indique les températures pour une grande région. Posez-leur la question : « Quelle est la tendance générale de la température quand on s'éloigne de l'équateur? » Dites-leur de formuler un énoncé du genre : « Quand on s'éloigne de l'équateur, la température est généralement plus basse. »
- Dites-leur d'imaginer qu'un de leurs amis, qui habite dans un pays se trouvant à la même distance de l'équateur que l'Alberta, se prépare à venir dans la province pour une compétition importante. Les élèves doivent tenter de savoir si le climat du pays en question est semblable à celui de l'Alberta et comment ce même climat peut influencer la préparation de leur ami pour la compétition. Examinez les données climatiques et météorologiques pour savoir si les températures des endroits situés à une même latitude sont les mêmes et, sinon, quels sont les facteurs qui font fluctuer la température.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de trouver la latitude de leur communauté. S'ils ne peuvent pas la trouver, suggérez-leur de trouver celle d'Edmonton (53 degrés N.), de Calgary (51 degrés N.), de Red Deer (52 degrés N.) ou de la frontière de l'Alberta avec les États-Unis (49 degrés N.).
- Demandez-leur de trouver une autre ville du monde située à la même latitude, par exemple, Manchester, Angleterre (53 degrés N.), Londres (51 degrés N.), Birmingham (52 degrés N.) et Paris (48 degrés N.).
- Le reste de l'activité sera axé sur les données statistiques d'Edmonton, mais peut être adapté à n'importe quelle ville de l'Alberta.
- Demandez aux élèves de prédire les températures à Manchester, en Angleterre et à Edmonton, sans oublier que ces deux villes sont situées à la même distance de l'équateur.
- S'ils n'ont pas accès à Internet, les élèves peuvent trouver les températures pour Manchester, Londres et Paris dans les grands journaux quotidiens.
- Dites-leur de faire un tableau pour indiquer la température maximale et minimale ainsi que l'amplitude de la température des deux villes. À l'aide des termes *maximum, minimum, moyenne* et *amplitude,* les élèves rédigeront des énoncés qui expriment des comparaisons de températures. Vérifiez si les données appuient les prévisions des élèves quant à la température à deux points situés à la même distance de l'équateur? (Cela dépendra de la saison, car les températures en hiver sont souvent très différentes). En général, l'écart entre la température maximale et minimale sera plus élevé à Edmonton qu'à Manchester.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Discutez de la différence entre la température et le climat. Expliquez-leur que, pour savoir si leurs prévisions des températures sont exactes, ils devront étudier les données statistiques recueillies pendant une longue période. S'ils vérifient et inscrivent les températures chaque semaine durant un an, ils auront une bonne idée de la justesse de leurs prévisions.
- Regardez de nouveau la carte du monde et discutez des éléments, autres que la distance de l'équateur, qui peuvent influencer le climat : proximité de l'eau, courants marins (courants chauds au large de l'Angleterre), direction dominante du vent et altitude par rapport au niveau de la mer, etc.

Conclusion

- Demandez aux élèves de prévoir la température des deux villes pour le lendemain et la semaine qui suit. Dites-leur ensuite d'écrire une lettre à un ami, en lui mentionnant que, d'après l'information recueillie, il lui serait *plus facile*, *plus difficile* ou *à peu près pareil* de s'entraîner en Angleterre ou en France plutôt qu'en Alberta. Dites-leur de justifier leur conclusion en s'inspirant des conditions météorologiques ou climatiques actuelles.

Suggestions pour l'évaluation

- Les températures prévues pour le lendemain et pour la semaine suivante varieront probablement très peu de celles du jour en cours. L'écart des températures en Alberta sera sans doute plus élevé que celui des températures enregistrées en Angleterre et en France.
- La lettre rédigée par les élèves doit se référer à une activité sportive précise et la conclusion doit être appuyée par des raisons pertinentes à l'activité.

Matériel, ressources et équipement

- Atlas du monde.
- Accès à Internet ou aux grands journaux pour les températures du monde. Des données climatiques pour une centaine d'endroits dans le monde sont accessibles au site Web *Météo Média* à : **http://meteomedia.com**
- Papier pour affiche.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Amitié mondiale

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ARTS PLASTIQUES

Niveau III (5e et 6e années)
Expression

51 FABRICATION D'UN DRAPEAU

Introduction

- Les élèves créeront, en tissu, en feutre ou en carton, le drapeau d'un pays de leur choix.
- Menez une discussion sur un événement tel que les 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, sur d'autres sports mondiaux ou sur un événement culturel. Discutez des pays susceptibles d'y participer. Permettez aux élèves d'explorer des ressources ou des sites Internet liés à ce genre d'événement.
- Dressez une liste des pays participants.
- Demandez aux élèves comment on devrait s'y prendre pour savoir à quoi ressemblent les drapeaux de ces pays.
- Faites un remue-méninges pour trouver d'autres idées.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de trouver, en utilisant les sources suggérées pendant le remue-méninges, l'image d'un drapeau dont ils se serviront comme modèle.
- Discutez des lignes, des formes et des couleurs des drapeaux.
- À l'aide de papier manille pour étiquettes, les élèves dessineront le drapeau, identifieront les couleurs et découperont les morceaux. Cela leur servira de pochoir.
- Invitez les élèves à choisir les couleurs du tissu, du feutre ou du papier de bricolage qui ressemblent le plus aux couleurs du drapeau sélectionné.
- En se servant du pochoir prédécoupé, les élèves calqueront leur drapeau sur le matériau coloré choisi. Lorsque le calquage est terminé, ils peuvent découper soigneusement les parties du drapeau.
- Montrez-leur comment coudre ou coller ensemble les parties du drapeau. Selon les matériaux à leur disposition, les élèves peuvent coller leurs morceaux sur un papier ou un carton plus rigide ou plus épais.

Conclusion

- Exposez les drapeaux des élèves avec d'autres travaux portant sur une épreuve d'athlétisme ou un événement sportif mondial.

Suggestions pour l'évaluation

- Créez une liste de vérification fondée sur les critères suivants :
  - respect des consignes;
  - représentation correcte du drapeau;
  - respect des couleurs;
  - proportion des formes;
  - propreté et créativité.

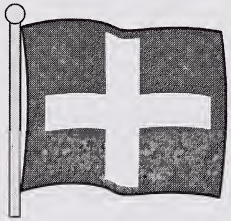
©Alberta Learning, Alberta, Canada

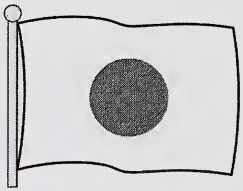
Matériel, ressources et équipement

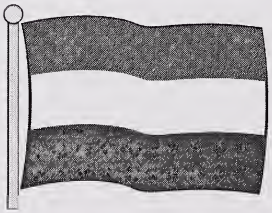
- Morceaux de tissu de couleurs variées.
- Feutres de couleurs variées.
- Aiguilles à coudre.
- Fils de couleurs variées.
- Peinture ou crayons pour tissu (facultatif).
- Images de drapeaux.
- Atlas.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Ces drapeaux peuvent accompagner des projets de recherche et des exposés sur les pays participant à un événement international.







Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈME

Citoyenneté

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

HYGIÈNE

Thème II – Rapports avec les autres

52 LES TRICHEURS SONT TOUJOURS PERDANTS

Introduction

- Divisez les élèves en petits groupes. Sans émettre de commentaires, écrivez sur le tableau la phrase suivante : « Il n'y a aucun mal à tricher, pourvu qu'on ne se fasse pas prendre. ».
- Donnez-leur cinq minutes pour discuter de cet énoncé.

Activités d'apprentissage

- Demandez aux élèves de trouver différentes situations où il peut y avoir eu tricherie, par exemple, sports d'équipe, jeux de cartes, examens, etc. Demandez-leur d'exprimer leurs opinions par rapport au sentiment éprouvé lors d'une réussite basée sur la tricherie.
- Mettez l'accent sur la tricherie dans les sports. Demandez-leur de quelles manières les athlètes peuvent tricher dans les épreuves sportives auxquelles ils participent; par exemple, consommation de stéroïdes ou utilisation d'équipement défendu.
- Distribuez aux élèves une copie du tableau « Conséquences de la tricherie en athlétisme ». Demandez-leur de le remplir en équipes de deux ou en petits groupes. Discutez de leurs réponses.
- Divisez la classe en deux groupes et engagez un débat à ce sujet.

Conclusion

- Dans leur journal, les élèves peuvent compléter la phrase suivante : « Il est important d'être honnête, digne de confiance et de ne pas tricher dans les sports ou dans n'importe quelle situation, parce que… ».

Suggestions pour l'évaluation

- Observation individuelle durant les discussions en petits groupes ou pendant le débat.
- Fiche d'activité pour les élèves, page 148.
- Journal personnel.

Matériel, ressources et équipement

- Fiche d'activité « Conséquences de la tricherie en athlétisme », page 148.
- Journal personnel.

Suggestions pour la suite de la leçon

Français/French language arts

- Demandez aux élèves de rédiger, individuellement ou en équipes de deux, un serment ou un engagement à faire preuve d'esprit d'équipe lors d'un événement quelconque.
- Dites-leur de réciter leur serment à la classe afin qu'ils s'engagent les uns envers les autres.

Arts plastiques

- Invitez les élèves à décorer la version définitive et signée de leur serment.
- Affichez les serments à différents endroits dans la classe ou dans l'école.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Nom de l'élève :

CONSÉQUENCES DE LA TRICHERIE EN ATHLÉTISME

Pour l'athlète	
Pour les autres concurrents	
Pour les coéquipiers	
Pour l'entraîneur	
Pour le sport en général	
Pour les autres (parents, pairs, arbitres, pays)	

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

MATHÉMATIQUES

Le nombre

Les régularités et les relations

La statistique et la probabilité

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A et **B**

53 RENDEZ-VOUS MATHÉMATIQUE

Introduction

- Les élèves s'exerceront à consigner et à interpréter des données compilées à l'aide des résultats qu'ils auront obtenus durant des activités de course, de saut et de lancer.

Activités d'apprentissage

- Divisez les élèves en cinq équipes et donnez un numéro à chacune d'entre elles.
- Le premier stand correspondra au numéro de la première équipe.
- Les équipes effectuent une rotation toutes les 10 minutes, au signal de l'enseignant.
- Si l'activité doit se poursuivre le lendemain, les élèves commenceront là où ils avaient terminé le jour précédent.
- Distribuez une trousse à chaque chef d'équipe comprenant des feuilles pour consigner les données et des crayons.
- À la fin de chaque journée d'activités, le chef d'équipe a la responsabilité de rassembler les résultats des membres de son équipe. Prévoyez une enveloppe par équipe pour ramasser tout le matériel.
- Chaque élève inscrira ses résultats et, à la fin de la journée, remettra sa feuille au chef d'équipe.

Conclusion

- Chaque élève interprétera ses données selon une série de questions mathématiques liées à la résolution de problèmes et aux méthodes de mesure. Dites-leur d'utiliser la fiche « Résultats du rendez-vous mathématique », page 151.
- À partir des questions suggérées dans cette fiche, vous pouvez en développer d'autres.

Suggestions pour l'évaluation

- Recueillez les fiches de consignation des données pour en inscrire les résultats.
- Vérifiez les réponses aux questions mathématiques afin d'établir si certains élèves ont besoin d'une aide particulière ou si vous pouvez continuer le programme selon votre planification.

Matériel, ressources et équipement

- Plusieurs photocopies par élève de la fiche intitulée « Consigner des données », page 150.
- Une photocopie par élève de la fiche d'activité « Résultats du rendez-vous mathématique », page 151.
- Équipement : poteaux, chronomètre, ballon de soccer, mètre à ruban, chaise, carré de sable ou une section d'un terrain de jeu.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Ajoutez ou éliminez des épreuves selon le nombre d'élèves.
- Vous pouvez intégrer un thème des 8es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, en assignant un pays à chaque équipe.
- Ajoutez un élément de compétition : soulignez l'effort de ceux qui se sont dépassés, en leur remettant un prix ou un ruban.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom de l'élève : _____

CONSIGNER DES DONNÉES

1. **Épreuve : Sprint de 30 m** – Inscris le temps en secondes. *Matériel* : poteaux et chronomètre.
   Estimation : _____
   Objectif : _____
   Résultats : _____
   _____
   Record personnel : _____

2. **Épreuve : Course de fond** – Inscris le temps en minutes et en secondes après avoir fait six fois le tour du terrain de soccer en joggant. *Matériel* : chronomètre et poteaux.
   Estimation : _____
   Objectif : _____
   Résultats : _____
   _____
   Record personnel : _____

3. **Épreuve : Lancer du ballon** – Inscris en mètres et en centimètres la distance d'un lancer par-dessus en position assise. *Matériel* : ballon de soccer, mètre à ruban et chaise.
   Estimation : _____
   Objectif : _____
   Résultats : _____
   _____
   Record personnel : _____

4. **Épreuve : Saut en longueur avec élan** – Inscris en mètres et en centimètres la distance sautée. *Matériel* : mètre à ruban et carré de sable ou section du terrain de jeu.
   Estimation : _____
   Objectif : _____
   Résultats : _____
   _____
   Record personnel : _____

5. **Épreuve : Saut en longueur sans élan** – Inscris en mètres et en centimètres la distance sautée à pieds joints dans le carré de sable. *Matériel* : carré de sable et mètre à ruban.
   Estimation : _____
   Objectif : _____
   Résultats : _____
   _____
   Record personnel : _____

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom de l'élève :

RÉSULTATS DU RENDEZ-VOUS MATHÉMATIQUE

1. Pour chaque épreuve, encercle ton meilleur et ton pire résultat.

2. Inscris le nom de chaque épreuve et calcule la différence entre tes meilleurs et tes pires résultats.

Épreuve	Meilleur résultat	Pire résultat
Sprint de 30 m		
Course de fond		
Lancer du ballon		
Saut en longueur avec élan		
Saut en longueur sans élan		

3. Dans quelle activité t'es-tu…
   le plus amélioré? _____
   le moins amélioré? _____

4. Pour chaque activité, énumère les épreuves et indique la différence entre ton résultat estimé et ton record personnel.

Épreuve	Estimation	Record personnel	Différence
Sprint de 30 m			
Course de fond			
Lancer du ballon			
Saut en longueur avec élan			
Saut en longueur sans élan			

Pour chaque activité où il y a eu mesure de distance, inscris ton record personnel de façon différente (ex. : saut en longueur = 123 cm ou 1,23 m).

_____

_____

_____

_____

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NIVEAUX VISÉS
Élémentaire
deuxième cycle

THÈMES

Citoyenneté

Amitié mondiale

Bien-être

Course, Saut, Lancer

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

ÉDUCATION PHYSIQUE

RAG A, B, C et D

54 LE JOUR DU CHAMPIONNAT DU MONDE

Introduction

- Faites participer les élèves à une série d'épreuves pour simuler une compétition d'athlétisme à laquelle plusieurs pays prennent part.
- Cette leçon encourage la compétition amicale au moyen de la participation active et des activités de groupe.

Échauffement

- Préparation de l'événement :
  - Divisez les élèves en équipes et assignez un représentant pour chaque année scolaire.
  - Donnez à chaque équipe un pays et un numéro.
  - Sélectionnez des chefs d'équipe et des assistants qui assureront un leadership au cours de la journée d'activités.
  - Une semaine avant l'événement, réunissez les équipes afin qu'elles préparent un cri d'encouragement et qu'elles créent un drapeau représentant l'équipe.

Activités – Jour de l'événement

- Revoyez avec les élèves l'emplacement des centres d'épreuves et les marches à suivre pour la journée.
- Remettez-leur un passeport comprenant la liste des épreuves (facultatif) où ils pourront noter les activités auxquelles ils ont participé.
- Réunissez les élèves dans le gymnase et demandez-leur de suivre leur chef d'équipe et leur drapeau.
- Procédez à l'inauguration des jeux en chantant ensemble l'hymne *Ô Canada*.
- Invitez le directeur à souhaiter la bienvenue à tous et à inaugurer la cérémonie.
- Faites une cérémonie du flambeau avec une lampe de poche ou une torche de jardin.
- Demandez aux équipes de se placer en file indienne pour former un défilé des différents pays et marcher autour du terrain de l'école ou du pâté de maisons. Les représentants du Canada fermeront la marche.
- À leur retour, chaque équipe rejoindra le centre d'épreuve correspondant à son numéro.
- Demandez-leur de changer de centre toutes les 10 à 15 minutes selon l'ordre des numéros; par exemple, les élèves portant le numéro 2 avancent au troisième centre, ceux ayant le numéro 12 retournent au premier centre et ainsi de suite.
- Demandez à chaque équipe de lancer son cri d'encouragement à chaque centre.
- À la fin de la journée, réunissez tout le monde pour la cérémonie de clôture.
- Dites aux équipes de retourner le matériel de leur dernier centre à un point central.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Une fois que tous les élèves ont terminé et qu'ils ont regagné leur équipe, ils présentent le cri d'encouragement de leur équipe devant le groupe entier.
- Donnez-leur de la crème glacée ou des prix.
- Annoncez la clôture du championnat.

Activités d'apprentissage

- **Village des athlètes** – Les élèves peuvent se désaltérer et se faire maquiller le visage. Les membres de chaque équipe dessineront le drapeau ou le symbole de leur pays sur le visage de leurs coéquipiers.
  Matériel : verres, grand récipient pour le jus, boisson à base de jus, eau et peinture faciale.

- **Lancer du disque** – Servez-vous de frisbees ou d'assiettes en papier. Déposez sur le sol une série de cerceaux dans lesquels les élèves essaieront de lancer leur disque. Prévoyez plusieurs cibles afin que les membres puissent se déplacer de l'une à l'autre (genre golf).
  Matériel : frisbees ou assiettes en papier et plusieurs cerceaux.

- **Lancer du javelot** – Utilisez des pailles pour remplacer les javelots. Le but du jeu est de lancer la paille le plus loin possible, comme on le fait avec le javelot. Installez, à plusieurs mètres de distance, un poteau pour indiquer le point de départ et un autre pour marquer l'arrivée. Les joueurs lancent leur paille vers le poteau d'arrivée et comptent combien d'essais ils ont faits pour s'y rendre. Pour la deuxième ronde, demandez-leur d'établir un nouvel objectif et de tenter de battre leur record.
  Matériel : plusieurs douzaines de pailles et des poteaux.

- **Lancer du marteau** – Divisez le terrain de jeu en sections à l'aide de trois poteaux, un de couleur or, un de couleur argent et un autre de couleur bronze. Le poteau le plus éloigné devrait être celui de couleur or. Insérez une balle en caoutchouc dans un bas de nylon pour représenter le marteau. À tour de rôle, les participants lanceront le bas de nylon le plus loin possible dans les zones délimitées.
  Matériel : poteaux, bas de nylon et balles.

- **Parcours du flambeau** – Divisez l'équipe en quatre groupes. Chaque groupe se positionne aux quatre coins d'une large zone rectangulaire délimitée par des poteaux. Un membre de chaque groupe prendra le témoin (le bâton). Au signal « À vos marques… partez! », chaque porteur du témoin courra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'au prochain coin et passera le témoin à un autre participant. Un surveillant sifflera plusieurs fois pendant l'épreuve. Si un coureur porte le témoin pendant un coup de sifflet, il doit se retourner et courir de reculons jusqu'au prochain relais. Une fois que le témoin a été passé, le prochain coureur pourra reprendre la course normale.
  Matériel : poteaux, sifflet et quatre témoins.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

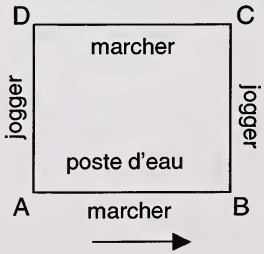
- **Lancer du poids** (lancer de la balle par-dessus la tête) – Placez quatre chaises côte à côte avec deux rubans à mesurer à l'extérieur des pattes de chaises. Chacun à leur tour, les participants s'assiéront sur une chaise et lanceront un ballon de soccer vers l'avant, les deux mains par-dessus la tête. Vérifiez la distance jusqu'au premier bond. Dites-leur d'établir des objectifs individuels et d'essayer de battre leur record.
  Matériel : quatre chaises, rubans à mesurer et quatre ballons de soccer ou ballons de plage.

- **Saut en hauteur** – Vous devriez installer ce stand près d'un des murs du bâtiment. Accrochez une grande bande de papier blanc sur le mur, allant de 0,5 m à 4 m de hauteur. À tour de rôle, chaque joueur s'installera devant cette bande et sautera le plus haut possible en touchant le papier du bout des doigts. Vous pouvez indiquer la hauteur et le record de chaque élève en traçant une ligne et en indiquant son nom et son année scolaire. Les élèves peuvent aussi mettre leur empreinte digitale à côté de la marque de leur saut.
  Matériel : rouleau de papier blanc, tampon encreur et crayon-feutre

- **Marche athlétique** – Formez quatre groupes et dites à deux d'entre eux de se placer d'un côté, et aux deux autres de leur faire face. Lorsque vous dites « Partez! », le premier joueur de chaque groupe doit déposer une poche sur sa tête et marcher le plus rapidement possible, sans faire tomber la poche, jusqu'au groupe opposé. Le relais de la poche est continu. Personne n'a le droit de courir! Si un élève échappe la poche, il peut la ramasser deux fois. Cependant, si une personne fait tomber la poche plus de deux fois ou si elle court, elle doit revenir au point de départ, remettre la poche au prochain joueur et faire la queue.
  Matériel : poches et poteaux.

- **Marathon** – Délimitez un terrain carré avec des poteaux. Les participants commencent en même temps et alternent la course et le jogging autour du carré, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ils marcheront du poteau A au poteau B, ils feront du jogging de B à C, ils galoperont de C à D, et ils feront du jogging de D à A.

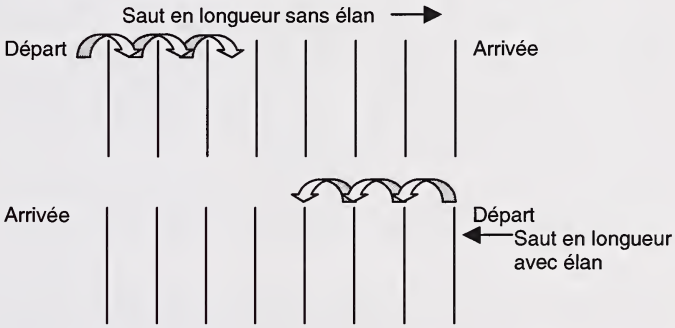
  Au milieu du couloir A – B se trouve un poste d'eau avec un seau rempli d'eau et quelques éponges.
  Une fois qu'un participant a terminé quatre tours, il peut s'arrêter au poste d'eau pour lancer une éponge mouillée (en bas de la taille uniquement) à un membre adverse en train de passer.
  Le seau et les éponges gorgées d'eau devraient être placés un peu à l'extérieur du couloir A – B. Le lanceur doit ramasser l'éponge et continuer le circuit.



  Matériel : poteaux, éponges et un seau d'eau (au lieu des éponges, vous pouvez utiliser un petit pistolet à eau, un jet à la fois).

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

- **Saut en longueur** – Étendez sur le sol dix cordes à sauter à un mètre l'une de l'autre. Les participants doivent sauter par-dessus les **cordes**, appel et réception sur deux pieds. Dites-leur de compter le nombre de sauts qu'ils font du départ à l'arrivée. Ils ne peuvent empiéter sur les cordes. Pour le retour, mettez en place un terrain identique pour des sauts en longueur avec élan. Demandez aux élèves d'utiliser chaque corde à sauter comme point de départ. Le but du jeu est de traverser chaque zone d'un mètre entre une corde et la suivante.
  Matériel : 20 cordes à sauter et quatre poteaux.



- **Triathlon** – Inventez vos propres obstacles ou utilisez les installations du terrain de jeu pour créer une course d'obstacles que les élèves devront parcourir le plus vite possible. Faites-les monter, se déplacer de côté, passer sous des obstacles et traverser des zones. Prévoyez une bicyclette pour voyager d'une zone à l'autre. Délimitez de façon distincte les zones de natation, de bicyclette et de course. Afin de mieux simuler les épreuves d'un triathlon, ajoutez de vraies bicyclettes, des lunettes de nage, des bouées de sauvetage ou une petite piscine extérieure remplie d'eau.
  Matériel : chronomètre, poteaux, installations de terrain de jeu ou obstacles (chaises, bancs, équipement de gymnastique), cerceaux, jeux de quilles, trois bicyclettes de taille différente, piscine, lunettes de nage.

- **Course de haies** – Organisez une aire de jeu assez grande pour un jeu de poursuite. Placez-y une série de haies de hauteur différente correspondant aux habiletés de chacun. Vous pouvez fabriquer les haies avec de hauts poteaux dans lesquels vous insérez les extrémités de cordes à sauter. Laissez les cordes lâches ou serrez-les pour ajuster la hauteur des obstacles.

- Jouez au jeu traditionnel du renard et de l'oie en plaçant des haies selon un ordre précis. Le renard essaie de toucher l'oie. Une fois touchée, l'oie devient le renard. Personne ne peut dépasser les limites des haies. Laissez assez d'espace entre les haies pour que les élèves puissent prendre un élan de trois pas. Le renard doit s'identifier en émettant des cris d'oie lorsqu'il court après les autres.
  Matériel : cordes à sauter, poteaux ou autre matériel pour créer des haies.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Suggestions pour l'évaluation

- Offrez aux élèves l'occasion d'établir des objectifs et de déterminer s'ils les ont atteints (vous pourriez leur distribuer une fiche d'activité avant de commencer les jeux pour qu'ils puissent estimer leurs résultats).
- Faites un compte rendu de la journée avec les élèves en lançant une discussion et en inscrivant leurs idées dans un journal. Par exemple, vous pourriez leur poser des questions telles que :
  - Pensez-vous avoir atteint vos objectifs?
  - Que pensez-vous de la compétition?
- Observez la performance des élèves au sein du groupe.
- Notez, à l'aide d'une liste de vérification, vos observations sur les habiletés et les aptitudes de chaque élève.
- Faites remplir aux élèves une évaluation de groupe dans laquelle ils évalueront leur habileté à travailler avec les autres.

Sécurité

- Veillez à ce que le terrain soit exempt de trous ou de débris de verre.
- Vérifiez la stabilité et la solidité du matériel que vous employez.

Suggestions pour la suite de la leçon

- Créez d'autres stands pour réduire la taille des groupes.
- Ajoutez un élément de compétition en accordant des points pour chaque activité.
- Additionnez les points des équipes et annoncez les gagnants en leur remettant des rubans.
- Invitez un groupe culturel à présenter un spectacle avant ou après l'événement afin de divertir les équipes.
- Invitez des bénévoles, des représentants des médias, des membres de la communauté et des dignitaires.
- Organisez ce genre de « championnat » pour clore une année d'activités et d'événements axée sur la sensibilisation à la culture.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

FICHE DOCUMENTAIRE

- Les Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF ont lieu tous les deux ans sous l'égide de la Fédération internationale d'athlétisme amateur. Les 8es Championnats du monde d'athlétisme de l'IAAF auront lieu à Edmonton, en Alberta, **du 3 au 12 août 2001**.

- On prévoit un auditoire de quatre milliards de téléspectateurs. Les Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF se placent au troisième rang des manifestations sportives internationales, après les Jeux Olympiques d'été et la Coupe du Monde de soccer. Plus de 2 500 représentants des médias internationaux sont attendus aux Mondiaux afin de faire la couverture mondiale de l'événement.

- On s'attend à ce que les Mondiaux attirent plus de 3 000 athlètes, entraîneurs et arbitres provenant de plus de 200 fédérations-membres.

- Les Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF comprennent 24 épreuves masculines et 22 épreuves féminines.
  - 100 m, 200 m, 400 m, 800 m, 1 500 m, 5 000 m, 10 000 m et le marathon
  - 100 m haies (femmes), 110 m haies (hommes), 400 m haies et 3 000 m steeple (hommes)
  - 4 x 100 m et 4 x 400 m relais
  - Marche 20 km et 50 km (hommes)
  - Saut en hauteur
  - Saut en longueur
  - Triple saut
  - Saut à la perche
  - Lancer du poids
  - Lancer du disque
  - Lancer du marteau
  - Lancer du javelot
  - Heptathlon (femmes)
  - Décathlon (hommes)

- Les Canadiens Bruny Surin (100 m) et Mark Boswell (saut en hauteur) ont tous deux remporté la médaille d'argent à Séville, en Espagne, ville où ont eu lieu les 7es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF, en août 1999.

- La ville d'Edmonton, en Alberta, sera la première ville d'Amérique du Nord à accueillir les Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF. Les autres villes-hôtesses ont été : Séville, en Espagne (1999), Athènes, en Grèce (1997), Göteborg, en Suède (1995), Stuttgart, en Allemagne (1993), Tokyo, au Japon (1991), Rome, en Italie (1987) et Helsinki, en Finlande (1983).

©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Par ailleurs, Edmonton accueillera le 43e Congrès de l'IAAF, du 31 juillet au 2 août 2001, juste avant les Championnats du Monde d'Athlétisme. Environ 400 représentants d'au moins 200 fédérations nationales-membres participeront au Congrès, qui est l'organisme de l'IAAF qui prend les décisions définitives. Le Congrès a lieu tous les deux ans conjointement avec les Championnats du Monde d'Athlétisme.

- L'activité économique directe et indirecte provenant des dépenses des visiteurs, des athlètes, des arbitres, des juges, des médias, des organisateurs ainsi que de celles dues à la construction des installations atteindra 387 millions de dollars dans la province de l'Alberta. Selon les prévisions, les retombées nettes feront grimper le PIB de l'Alberta d'environ 203 millions de dollars, dont 157 millions profiteront à la région d'Edmonton.

- Les spectateurs regarderont les Mondiaux en direct du stade du Commonwealth, doté du plus grand écran DEL Sony JumboTron (rapport 16/9) au monde. Les spectateurs apprécieront la qualité des images, même de près. Le JumboTron est également muni de la lampe avec carton à matrice la plus grande et la plus perfectionnée au Canada, ainsi que d'un nouveau système de sonorisation et de diffusion publique.

- Il faudra avoir environ 5 000 bénévoles pour accueillir les Mondiaux. Le recrutement des bénévoles a commencé à l'automne 2000.

- Vous pouvez vous procurer des **billets** pour les **8es Championnats du Monde d'Athlétisme – Edmonton 2001** auprès de Ticketmaster au 1 (877) 240-2001 ou au 1 (780) 451-8000, ou encore à la boutique des Mondiaux (World's Market), à l'adresse 10044 – 108e Rue, Edmonton (Alberta). Vous pouvez également commander vos billets à l'adresse Internet suivante : **http://www.2001.edmonton.com**

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

L'athlétisme

À propos

Réduit à sa plus simple expression, l'athlétisme se résume en effet à courir plus rapidement, sauter plus haut et lancer plus loin que ses adversaires.

La compétition

L'athlétisme peut se diviser en quatre catégories : *épreuves sur piste* (courses à pied), *épreuves sur terrain* (sauts et lancers), *épreuves sur route* et *épreuves combinées*.

La catégorie *épreuves sur piste* comprend les sprints (100 m, 200 m et 400 m), les courses demi-fond (800 m et 1 500 m), les courses de fond (5 000 m et 10 000 m), les courses de haies 100 m et 400 m (femmes), 110 m et 400 m (hommes), les courses de relais (4 x 100 m et 4 x 400 m) et le 3 000 m steeple (hommes).

La catégorie *épreuves sur terrain* (hommes et femmes) comprend le saut en longueur, le triple saut, le saut en hauteur, le saut à la perche ainsi que le lancer du poids, du disque, du javelot et du marteau.

La catégorie *épreuves sur route* (hommes et femmes) comprend le marathon, la marche sur route de 20 km et la marche de 50 km (hommes).

Pour les *épreuves combinées*, c'est-à-dire l'heptathlon (femmes) et le décathlon (hommes), les concurrents s'affrontent dans le cadre de plusieurs épreuves athlétiques étalées sur deux jours. Des points leur sont attribués en fonction du classement obtenu à chaque épreuve. Celui qui a le plus de points à la fin de la compétition est le vainqueur.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

L'athlétisme

Les règlements des épreuves combinées

Hier, le pentathlon. Aujourd'hui, l'heptathlon. Demain, le décathlon. On dit souvent que l'épreuve féminine combinée d'athlétisme, l'heptathlon, est une « copie de l'original ». Cette épreuve a en effet remplacé la première épreuve combinée féminine, le pentathlon, en 1984, alors que la tendance était au rapprochement entre les épreuves combinées féminines et les épreuves combinées masculines. On peut donc s'attendre à ce que cette épreuve se transforme en décathlon à l'avenir.

Pour le moment, cependant, les deux jours d'heptathlon consistent, dans l'ordre, en une course de 100 m haies, une épreuve de saut en hauteur et une épreuve de lancer du poids (premier jour); en un sprint de 200 m, une épreuve de saut en longueur, une épreuve de lancer du javelot et une course de 800 m (deuxième jour). Le décathlon masculin comprend, dans l'ordre, un sprint de 100 m, une épreuve de saut en longueur, une épreuve de lancer du poids, une épreuve de saut en hauteur et une course de 400 m (premier jour); en une course de 110 m haies, une épreuve de lancer du disque, une épreuve de saut à la perche, une épreuve de lancer du javelot et une course de 1 500 m (deuxième jour).

La compétition

Pointage

Les décathloniens et les heptathloniennes obtiennent des points en fonction de leurs performances à chaque épreuve. L'athlète qui totalise le plus grand nombre de points après la dernière épreuve est désigné vainqueur. Il est donc plus important d'être bien classé à chacune des épreuves que d'en remporter une seule.

En effet, le système complexe de comptabilisation des points fonctionne de telle sorte qu'un athlète dominant une épreuve ne puisse obtenir plus de points qu'un athlète qui serait bien classé dans plusieurs disciplines. Les points attribués pour chaque épreuve sont déterminés en fonction des moyennes établies par rapport aux records du monde, pendant qu'un tableau montre le temps et le nombre de points correspondant à chaque performance.

Épreuves

Dans les épreuves de course, sauf pour le 1 500 m et le 800 m, les athlètes sont répartis en séries, en fonction de leur meilleure performance à ces épreuves ou en fonction de la décision du délégué technique. Les épreuves de 1 500 et de 800 m (respectivement les dernières épreuves du décathlon et de l'heptathlon) sont programmées de façon à ce que l'une des séries comprenne les meilleurs concurrents après les neuf épreuves masculines et les six épreuves féminines.

En ce qui concerne les épreuves sur terrain (sauts et lancers), les athlètes sont répartis en deux groupes d'après leur meilleure performance à ces épreuves.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Règlements

Les règlements de chaque phase composant le décathlon et l'heptathlon sont similaires aux règlements des épreuves individuelles, à quelques détails près.

Les athlètes qui participent aux courses individuelles sont disqualifiés après deux faux départs, alors que pour le décathlon et l'heptathlon, ils sont disqualifiés après trois faux départs. Pour qu'un record mondial ou olympique soit homologué, la force maximale du vent admissible est de quatre mètres par seconde au lieu de deux.

Pour de plus amples renseignements sur les règlements de chacune des épreuves, se reporter, selon le besoin, aux sections *Règlements des courses*, *Règlements des sauts* et *Règlements des lancers*.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Règlements des courses

L'athlétisme

Épreuves sur piste

Les 12 épreuves masculines et les 11 épreuves féminines sont presque identiques. Les hommes participent aux courses de 100, 200, 400, 800, 1 500, 5 000 et 10 000 mètres ainsi qu'aux courses de 110 et 400 mètres haies, de 3 000 m steeple et aux relais 4 x 100 m et 4 x 400 m. Les femmes ne participent pas au steeple, et elles courent le 100 m haies au lieu du 110 m haies.

Tours et séries

Les épreuves sont divisées en deux, trois ou quatre tours, selon le nombre de participants. Les coureurs qui se classent premiers ou seconds à chaque série se qualifient pour le tour suivant, avec ceux qui finissent en troisième place à la plupart des épreuves.

Le tirage au sort pour les tours préliminaires est déterminé suivant le principe du zigzag, qui permet de répartir uniformément les meilleurs athlètes des différentes séries. Le classement est basé sur la meilleure performance de l'athlète au cours de la saison. Pour les tours suivants, la répartition est fondée sur le classement et le temps réalisés par l'athlète durant le tour précédent. Dans la mesure du possible, les athlètes d'un même pays courent dans des séries différentes.

Couloirs

Pour toutes les épreuves de sprint, de 110 m haies et de relais 4 x 100 m, les coureurs n'ont pas le droit de quitter leur couloir. Pour le 800 m et le relais 4 x 400 m, les athlètes commencent à courir dans leurs couloirs et doivent y rester jusqu'à la ligne de rabattement, qui leur indique qu'ils peuvent changer de couloir.

Pour le premier tour des séries, le tirage au sort par ordinateur attribue un couloir à chaque athlète. Pour les tours suivants, le couloir est attribué en fonction du temps réalisé par le coureur au tour précédent. Les couloirs centraux sont attribués aux meilleurs coureurs. Les quatre athlètes ou équipes le mieux classés sont donc placés dans les couloirs 3, 4, 5, et 6, tandis que les couloirs 1, 2, 7 et 8 sont réservés aux athlètes les moins bien classés.

Départ

Les courses commencent avec le coup de feu de rappel. Avant de tirer un coup de feu en l'air, le starter s'assure que les participants sont correctement positionnés, dit « À vos marques », puis « Partez! » en tirant un coup de feu. Le juge déclare un faux départ si un coureur part avant le coup de feu. Deux faux départs constituent une faute de disqualification, sauf pour l'heptathlon et le décathlon, les deux épreuves combinées, où les athlètes sont disqualifiés après trois faux départs.

Pour les sprints, courses en couloirs à pleine vitesse sur de courtes distances allant jusqu'à 400 m, les athlètes doivent procéder à un départ accroupi dans les blocs de départ. Cela s'applique aussi aux premiers coureurs des relais. Pour les épreuves de 800 m et plus, le starter dit « À vos marques » puis tire un coup de feu, et les athlètes procèdent à un départ debout.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Vainqueurs

Le vainqueur d'une course est le premier athlète dont le torse passe la ligne d'arrivée. Dans le cas où deux athlètes seraient à égalité au 1/1000e de seconde près (fort inhabituel), ils passeront tous les deux au tour suivant. Si cela est impossible, on procédera à un tirage au sort pour désigner le participant qui accédera au tour suivant. Si l'égalité se produit à l'occasion d'une finale, les juges peuvent décider de faire courir les deux athlètes de nouveau. Si cela n'est pas possible, les deux athlètes se partagent la médaille d'or.

Courses de relais

Pour tous les relais, les coureurs doivent se passer le témoin (le bâton) au cours des 20 mètres de la zone de relais. Après que le témoin a changé de main, les coureurs doivent rester dans leur couloir jusqu'à ce que la course soit terminée, sinon, leur équipe peut être disqualifiée.

Si un coureur fait tomber le témoin pendant une course de relais, seul le coureur en question peut le récupérer. Il peut quitter son couloir pour le ramasser, à condition qu'il ne gêne pas les autres coureurs et qu'il ne diminue pas la distance à parcourir.

Vent favorable

Dans le cas des courses de haies et des sprints, aucun record du monde ne sera enregistré si la force du vent qui pousse les coureurs dépasse deux mètres par seconde (7,2 km/h).

Piste

La piste est un ovale dont le couloir intérieur mesure 400 m. Une bordure de 5 cm de hauteur longe l'intérieur de la piste, et chaque couloir mesure entre 1,22 m et 1,25 m de largeur. Les courses se déroulent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les couloirs sont numérotés de 1 à 8 à partir de l'intérieur.

Courses sur route

Un changement est prévu : l'épreuve féminine de 20 km marche est de nouveau au programme dans sa forme originale, après avoir été réduite à 10 km aux Jeux d'Atlanta, en 1996. Cette épreuve rejoint les 20 km et 50 km hommes et les marathons hommes et femmes au programme. Le marathon et les épreuves de marche diffèrent des épreuves sur piste en ce sens que les participants peuvent quitter le parcours à condition qu'un juge les supervise. Si tel n'est pas le cas, ils sont disqualifiés.

Départ

Chaque épreuve sur route consiste en une seule épreuve sans tirage au sort. Les athlètes prennent place au hasard quand le starter les appelle sur la ligne de départ, et la course commence au tir du coup de feu. Deux faux départs avant le coup de feu constituent une faute de disqualification.

Vainqueurs

Le vainqueur de la course est le premier athlète dont le torse passe la ligne d'arrivée.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Postes de ravitaillement

Tous les participants aux courses sur route peuvent recevoir de l'aide extérieure, mais de façon très stricte. De l'eau et d'autres rafraîchissements sont fournis à l'arrivée et au départ de la course et des postes de ravitaillement sont placés à tous les 5 km du parcours. Le ravitaillement est facilement accessible aux athlètes, qui peuvent prendre à boire en passant.

Les coureurs peuvent également demander à ce que leurs propres rafraîchissements soient placés à tel ou tel poste.

Il existe aussi des postes où l'on fournit aux concurrents de l'eau et des éponges gorgées d'eau. Ces postes sont situés à mi-chemin entre les postes de rafraîchissement. Les athlètes peuvent donc se rafraîchir en passant et s'arrêter à autant de postes qu'ils le désirent, mais ils ne sont pas autorisés à prendre de rafraîchissements ailleurs que dans les postes prévus à cette fin.

Règlements de marche

Il existe deux règles de base pour les épreuves de marche. La démarche particulière aux marcheurs, qui semble souvent très étrange, leur est imposée par ces règles. Tout d'abord, le marcheur doit toujours avoir un pied au sol. Ensuite, à partir du moment où le pied qui avance touche le sol et jusqu'à ce que la jambe retrouve de nouveau sa position verticale, elle doit demeurer tendue et ne doit pas être fléchie au genou.

Jusqu'à neuf juges chargés de vérifier que les athlètes n'enfreignent pas ces règles surveillent le parcours. Aucun moyen électronique ne leur est accordé pour accomplir leur travail, car il est stipulé qu'un manquement aux règles doit être visible à l'œil nu pour être sanctionné.

Si un arbitre constate qu'un athlète est sur le point d'enfreindre le règlement, il peut lui donner un avertissement. Cela se fait généralement au moyen d'un panneau de signalisation blanc sur lequel l'infraction est représentée de chaque côté par un symbole. Le juge informe alors le juge en chef. Si un concurrent reçoit un avertissement de trois juges différents, il est disqualifié.

Autres règles

- Le juge responsable de la course peut disqualifier un coureur s'il estime que celui-ci a bousculé ou gêné un autre concurrent.
- Si les athlètes quittent volontairement la piste durant une course, ils ne sont pas autorisés à reprendre la compétition.
- Les concurrents n'ont pas le droit de recevoir de l'aide extérieure, sauf dans les courses de 5 000 m ou plus, où de l'eau et des éponges peuvent leur être fournies si les conditions climatiques le justifient.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

L'athlétisme

Règlements des sauts

Le principe de cette catégorie d'épreuves peut sembler très simple : les athlètes doivent sauter plus loin et plus haut, s'élever toujours plus haut dans les airs à l'aide d'une perche, ou parcourir une distance plus longue en sautant. Pourtant, comme dans toutes les compétitions, les moindres stratégies ont leur importance.

Faut-il choisir de tenter un essai à une hauteur qui semble facile, ou risquer de manquer la hauteur suivante et n'obtenir aucun point? Voilà une question parmi tant d'autres que le *perchiste* ou le sauteur doit se poser, en pesant bien le pour et le contre avant de prendre une décision.

Les compétitions féminines de saut à la perche ont fait leur entrée aux 7es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF de Séville, en Espagne. Pour la première fois, les hommes et les femmes ont participé à des programmes identiques, soit aux épreuves de saut à la perche, de saut en hauteur, de saut en longueur et de triple saut. Le saut en hauteur et le saut à la perche sont des compétitions par élimination directe, tandis que le saut en longueur et le triple saut sont composés de six tours chacun.

Saut en hauteur et saut à la perche

Les épreuves

Les concurrents du saut en hauteur, qui doivent prendre appel sur un seul pied, tentent de sauter par-dessus une barre sans la faire tomber de son support. Le principe du saut à la perche est presque similaire, sauf que les athlètes utilisent des perches pour se propulser dans les airs et atteindre des hauteurs plus élevées. Le juge en chef décide de la hauteur de départ de chaque épreuve. La barre du saut en hauteur est ensuite élevée d'au moins deux centimètres à chaque tour et la barre du saut à la perche est élevée de cinq centimètres, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un participant.

Les participants aux compétitions de saut en hauteur et les perchistes décident s'ils veulent sauter ou passer leur tour. Ils restent en compétition jusqu'à ce qu'ils échouent trois fois de suite à la même barre. La barre la plus haute qu'ils ont réussi à franchir est comptabilisée.

Égalités

Le fait de tenter ou non un certain essai relève de la stratégie. Si deux participants sont à égalité, on les départage en déterminant qui a utilisé le moins d'essais pour passer la dernière barre, ou bien quel athlète a manqué le moins d'essais durant toute la compétition. Si l'égalité persiste, les athlètes sont déclarés *ex æquo*, sauf dans le cas où une médaille d'or est en jeu.

Dernier saut

Dans ce dernier cas, on a recours à un dernier saut. Tous les compétiteurs *ex æquo* ont le droit de tenter un saut à la hauteur la plus basse où ils ont été éliminés. Si tous les athlètes *ex æquo* passent la barre, la barre est élevée, alors que s'ils échouent tous, la barre est baissée jusqu'à ce qu'un seul des athlètes la passe.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Tour de qualification

Pour les épreuves de saut en hauteur et de saut à la perche, les athlètes participent à l'un des deux tours de qualification. Le tour de qualification est généralement divisé en deux groupes dans le but de réduire la finale à 12 participants. Avant la compétition, une performance minimale à réaliser pour la qualification est établie automatiquement et tous les athlètes qui franchissent cette hauteur durant le tour de qualification accèdent à la finale. Si moins de 12 athlètes y parviennent, les participants ayant réalisé les meilleures performances au premier tour sont eux aussi inscrits afin d'obtenir le nombre de participants requis.

Mesurage

Pour le saut en hauteur et le saut à la perche, tous les mesurages sont effectués en centimètres complets, à partir du sol jusqu'à la partie du bord supérieur de la barre se trouvant le plus près du sol.

Saut en longueur et triple saut

Les épreuves

Le saut en longueur et le triple saut sont deux épreuves dans lesquelles les athlètes courent sur une piste et sautent aussi loin que possible dans la fosse. Le triple saut consiste en un sautillement, une enjambée et un saut effectués dans cet ordre, une fois que les athlètes ont atteint la planche. Le concurrent retombe donc d'abord sur le pied avec lequel il a pris son appel, puis au second saut, sur l'autre pied, à partir duquel il fait le dernier saut pour retomber dans la zone de réception.

Dans ces deux disciplines, seule la meilleure performance de l'athlète compte. Après trois tours, les huit meilleurs athlètes accèdent aux trois derniers tours. Ils concourent alors en sens inverse du classement établi aux trois premiers tours.

Égalités

On brise l'égalité en comparant la deuxième meilleure performance des athlètes *ex æquo*. Si cela ne permet pas de résoudre l'égalité, on compare les troisièmes meilleures performances, et ainsi de suite. Si la situation d'égalité persiste, on déclare les athlètes *ex æquo*, sauf si une médaille d'or est en jeu. Si tel est le cas, les athlètes continuent à sauter jusqu'à ce que l'un d'entre eux se distingue.

Mesurage

La distance est mesurée depuis l'extrémité de la planche d'appel jusqu'à la marque la plus proche laissée par l'athlète dans le sable. Si la distance mesurée n'est pas un chiffre rond, la mesure est arrondie au centimètre inférieur.

Fautes

On déclare une faute si l'athlète marche sur la planche d'appel à la fin de sa course ou s'il touche le sol en dehors de la zone de réception et au-delà de la marque. Cela se produit habituellement lorsqu'un athlète tend un bras pour s'aider quand il est déséquilibré à la réception.

Vent favorable

Aucun record du monde de saut en longueur ou de triple saut n'est enregistré si la force du vent qui pousse les athlètes dépasse deux mètres par seconde (7,2 km/h).

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

Autres règles

- Si un athlète est gêné pendant son saut, le juge peut déclarer une obstruction et autoriser un second saut.
- Les concurrents peuvent quitter la zone de compétition durant l'épreuve, mais ce, uniquement avec l'autorisation d'un juge et à condition d'être accompagnés par un juge.
- À l'exception de visites médicales autorisées par les officiels, les athlètes ne peuvent recevoir d'aide durant la compétition, ni de communication verbale ou autre de la part d'une personne située hors de la zone de compétition.
- Les juges peuvent pénaliser un athlète en lui refusant l'essai s'il dépasse le temps réglementaire autorisé pour un saut. Cependant, si l'athlète commence son saut avant la fin du temps réglementaire, celui-ci sera comptabilisé.

Zones de compétition

Saut en hauteur

Pour le saut en hauteur, les athlètes s'approchent de la barre sur une course d'élan d'au moins 20 mètres de long, sur une surface plate. La barre transversale, soutenue par deux montants, mesure environ 4 mètres de long et pèse 4 kg au maximum. L'athlète retombe sur un grand tapis de mousse.

Saut à la perche

Pour les compétitions de saut à la perche, les perchistes s'avancent sur une piste d'élan plate d'au moins 40 mètres de long et s'élèvent en plaçant leur perche dans un butoir d'un mètre de longueur placé au même niveau que la piste. Les parois de ce butoir sont dirigées vers l'intérieur et vont en s'inclinant, depuis le niveau de la piste d'élan jusqu'à une profondeur de 20 cm en dessous de ce niveau, où elle rencontre la butée arrière. Les perches sont lisses, même si elles peuvent être rubanées pour améliorer la prise, et peuvent avoir n'importe quel diamètre et n'importe quelle longueur. La barre transversale est similaire à celle du saut en hauteur, mais elle est plus légère pour des raisons de sécurité. Les perchistes retombent également sur un tapis de mousse.

Saut en longueur et triple saut

Les courses d'élan pour le saut en longueur et le triple saut mesurent au moins 40 mètres de long. La ligne d'appel est située sur la partie la plus éloignée de la planche d'appel qui mesure 20 cm de large, et les sauteurs tombent dans une zone rectangulaire de sable mou et humide. La zone de réception se situe entre un et trois mètres de distance de la planche d'appel pour le saut en longueur. Pour le triple saut, la planche d'appel doit être à 13 m du bord le plus proche de la zone de réception pour les hommes et à 11 mètres pour les femmes. Une planche couverte de plasticine, située immédiatement après la ligne d'appel, est destinée à retenir l'empreinte du pied de l'athlète afin d'aider à constater les fautes.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

L'athlétisme

Règlements des lancers

Le lancer du marteau a eu lieu pour la première fois en 1999 aux 7es Championnats du Monde d'Athlétisme de l'IAAF de Séville, en Espagne. Les hommes et les femmes sont maintenant représentés de manière égale dans les épreuves de lancer. Cependant, comme dans les autres épreuves de lancer (poids, disque et javelot), quelques détails différencient encore les compétitions masculine et féminine.

Ce sont le poids et la taille des objets lancés qui permettent d'établir une différence, car ils sont adaptés aux dispositions naturelles des hommes et des femmes pour le lancer.

Les épreuves

Les épreuves sont composées de six tours, au cours desquels les athlètes tentent de lancer de lourds projectiles le plus loin possible. Ce qui compte aujourd'hui pour le lancer du javelot, c'est la distance, alors que, durant les Jeux de l'Antiquité à Olympie, seule la précision comptait. Le lancer du javelot est la seule épreuve dans la discipline du sport qui comprend une course d'élan.

Pour chaque épreuve, seule la meilleure performance de chaque athlète est prise en considération. Après les trois premiers tours, les huit meilleurs de chaque épreuve accèdent aux trois derniers tours, où ils concourent dans le sens inverse du classement établi.

Égalités

En cas d'égalité, le premier critère pour départager les athlètes est leur deuxième meilleure performance. Si cela ne suffit pas, leurs troisièmes performances sont comparées, et ainsi de suite. Si l'égalité persiste, les athlètes sont déclarés *ex æquo*, sauf si une médaille d'or est en jeu. Dans ce cas, les athlètes continuent la compétition jusqu'à ce qu'un vainqueur se distingue. Dans toutes les épreuves de lancer, si les mesures comprennent des fractions de centimètres, elles sont arrondies au centimètre inférieur.

Temps limite

Les juges peuvent refuser un essai si un athlète se permet un temps d'attente « déraisonnable » avant le lancer. Cependant, si le temps limite arrive à échéance après que l'athlète a commencé son essai, celui-ci est comptabilisé. La limite de temps est généralement d'une minute.

Autres règles

- Un athlète peut abandonner un lancer et le recommencer, à la condition qu'il n'ait pas encore lancé ou mis un pied hors du cercle de lancement.
- Si un athlète est gêné pendant son lancer, le juge peut annoncer une obstruction et lui accorder un deuxième essai. Les concurrents peuvent quitter la zone de compétition durant l'épreuve, mais ce, uniquement avec l'autorisation d'un juge et à condition d'être accompagnés par un juge.
- À l'exception de visites médicales autorisées par les officiels, les athlètes ne peuvent recevoir d'aide durant la compétition, ni de communication verbale ou autre de la part d'une personne située hors de la zone de compétition.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

- Les lanceurs de javelot ne peuvent se tourner complètement de manière à tourner le dos à l'arc de lancement.
- Après un lancer, les athlètes participant aux épreuves de lancer du marteau, du disque ou du poids doivent quitter le cercle de lancement par l'arrière.

Équipement

Javelot

Le javelot est composé de trois parties : une pointe, une hampe et une corde de prise. La hampe est en métal lisse, façonnée aux deux extrémités, et se termine par une pointe aiguë fixée au bout. La corde de prise est fixée au centre de gravité du javelot. Pour les hommes, le javelot mesure de 2,6 m à 2,7 m de long et pèse un minimum de 800 g. Pour les femmes, le javelot mesure entre 2,2 m et 2,3 m de long et pèse un minimum de 600 g.

Marteau

Le marteau est constitué de trois parties : une tête métallique, un câble et une poignée. La tête est de forme sphérique et a un diamètre de 110 mm à 130 mm pour les hommes et de 95 mm à 110 mm pour les femmes. Le câble mesure 3 mm de diamètre et la poignée est constituée de deux parties de câble qui se rejoignent en se courbant. Le marteau doit peser au moins 7,26 kg et mesurer entre 117,5 cm et 121,5 cm pour les hommes. Pour les femmes, il doit peser au moins 4 kg et mesurer entre 116 cm et 119,5 cm.

Poids

Le poids est une sphère lisse en métal lourd qui doit correspondre aux mêmes critères de poids que le marteau. Pour les hommes, le poids doit avoir un diamètre de 110 mm à 130 mm et pour les femmes, son diamètre doit être compris entre 95 mm et 110 mm.

Disque

Le disque est en bois, entouré d'une bordure de métal. Ses deux côtés sont lisses et identiques et son centre est plat. Pour les hommes, le disque doit peser entre 2,005 kg et 2,025 kg et mesurer entre 21,8 cm et 22,1 cm de diamètre. Pour les femmes, le disque doit peser entre 1,005 kg et 1,025 kg et mesurer entre 18 cm et 18,2 cm de diamètre.

Aire de lancement

Disque, poids, marteau

Pour le lancer du disque, du marteau et du poids, les athlètes lancent en position debout, à l'intérieur d'un cercle de lancement. Ce cercle est délimité par une bande métallique de 6 mm d'épaisseur recouverte de peinture blanche. Pendant leur lancer, les athlètes ne doivent pas toucher le sommet de cette bande ou le sol à l'extérieur du cercle.

Les cercles de lancement pour le poids et le marteau mesurent 2,135 m de diamètre, alors que le diamètre du cercle de lancement pour le disque est un peu plus grand, soit de 2,5 m. Le cercle doit se trouver légèrement en dessous du niveau du sol, et sa surface doit être en béton ou en tout autre matériau dur antidérapant.

Pour les épreuves de poids, un butoir en bois de 1,21 m à 1,23 m de long est fixé à la partie antérieure du cercle de lancement du poids, de façon à aider les athlètes à ne pas glisser hors du cercle. Les athlètes peuvent toucher l'intérieur du butoir, mais pas les parties supérieures ou extérieures.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Javelot

Le lancer du javelot est totalement différent des autres épreuves de lancer. Avant de lancer le javelot, les participants prennent leur élan en courant sur une piste de 30 m à 36,5 m de longueur. Les deux lignes parallèles marquant la piste d'élan rejoignent un arc de cercle composé de bois ou de métal derrière lequel l'athlète doit lancer le javelot.

Aire de réception

Dans ces quatre épreuves, l'aire de réception est une zone plate, recouverte de cendre, de gazon, ou de tout autre matériau sur lequel l'objet lancé peut laisser une empreinte. Chaque aire de réception est délimitée par une ligne blanche de 5 cm de largeur. Pour le lancer du poids, du marteau et du disque, si les lignes blanches étaient prolongées, leurs bords intérieurs passeraient par le centre du cercle en formant un angle de 40°. Pour le javelot, ces lignes formeraient un angle de 29°.

Écoles! À l'action!
©Alberta Learning, Alberta, Canada

GLOSSAIRE

À vos marques	Signal que le starter donne aux coureurs afin qu'ils se placent en position, à la ligne de départ.
Barre	Barre transversale faite en bois, en métal ou en plastique que les sauteurs ou les perchistes doivent franchir.
Blocs de départ	Deux cales inclinées, fixées temporairement à la piste, servant à appuyer les pieds du sprinter afin que celui-ci bénéficie d'une meilleure poussée au moment d'un départ accroupi.
Bris d'égalité	Tour supplémentaire pour régler un concours en cas d'égalité; par exemple : un dernier saut dans les épreuves de saut en hauteur ou de saut à la perche.
Butoir	1. Boîte d'appel enfoncée dans le sol, dans laquelle le sauteur pique sa perche pour s'élever et franchir la barre. 2. Extrémité d'une boîte placée au même niveau que la piste et où la perche du sauteur est censée s'immobiliser quand l'athlète se propulse dans les airs. 3. Boîte surélevée qui définit la distance du lancer avant l'essai.
Cercle	Aire de lancer dans laquelle le lanceur de poids, de disque ou de marteau doit rester pour lancer son engin.
Couloirs	Les huit voies de la piste que les participants doivent suivre pendant les courses.
Course de fond	Nom donné aux courses dont la distance est d'au moins 5 000 m.
Course de vitesse	Course à pleine vitesse, généralement de 400 m ou moins.
Course sur route	Course effectuée sur des routes et des sentiers établis et non sur du gazon ou autre sol mou.
Décathlon	Concours d'athlétisme comportant 10 épreuves. Le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin.
Décathlonien	Celui qui prend part au décathlon.
Demi-fond	Nom donné aux courses d'une distance de 800 m à 1 500 m.
Départ accroupi	Position que tous les sprinters doivent adopter avant de commencer une course.
Départ anticipé	Commettre un faux départ en quittant avant le coup de pistolet.
Dernier partant (relais)	Dernier coureur dans une course de relais.
Dernier saut	Saut d'élimination servant à déterminer le gagnant d'une épreuve de saut en hauteur ou de saut à la perche si les concurrents franchissent la même hauteur et qu'un jeu décisif ne peut déterminer le vainqueur.
Disque	Corps en bois entouré de métal que les athlètes lancent aussi loin que possible.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Éliminatoire Série préliminaire d'épreuves où les meilleurs finisseurs accèdent aux demi-finales ou aux finales de la compétition.

Épreuve sur terrain Épreuve d'athlétisme qui demande de sauter ou de lancer.

Faute Violation où, la plupart du temps, l'athlète qui saute ou qui lance empiète sur la ligne ou le cercle définissant la limite de son essai.

Faux départ Départ illégal d'une course, c'est-à-dire quand un coureur quitte ses marques avant le coup de pistolet.

Haies

1. Obstacles que les concurrents doivent franchir dans une course de haies.
2. Course où les athlètes doivent franchir des obstacles placés sur la piste.

Heptathlon Concours féminin d'athlétisme comportant sept épreuves. La gagnante est celle qui a le plus de points à la fin.

Heptathlonienne Celle qui prend part à un heptathlon.

Javelot

1. Hampe en bois ou en métal, semblable à une lance, avec une pointe en métal, que les athlètes lancent le plus loin possible.
2. Épreuve sur terrain où les athlètes tentent de lancer le javelot aussi loin que possible.

Jeu décisif Processus utilisé pour déterminer le vainqueur, si deux sauteurs ou *perchistes* atteignent des hauteurs égales; ce processus est basé sur le plus petit nombre d'essais ratés à cette hauteur ou pendant toute la compétition.

Ligne d'appel Bande de plasticine étendue derrière la planche d'appel durant les épreuves de saut en longueur et de triple saut, avant laquelle les athlètes doivent commencer leur saut.

Lancer du marteau Épreuve sur piste qui consiste à lancer le marteau le plus loin possible.

Lancer du poids Épreuve pendant laquelle les athlètes essaient de projeter le poids le plus loin possible.

Ligne de rabattement Arc sur la piste marquant le point où les coureurs peuvent quitter leur couloir original et emprunter n'importe quel autre couloir, habituellement le couloir intérieur.

Ligne de relais Ligne qui marque le centre de la zone de relais.

Marathon Course de 42 km sur route; la distance correspond à celle parcourue par un messager grec en 490 av. J.-C.

Marche athlétique Course où le coureur doit toujours garder au moins un pied au sol et la jambe avant tendue.

Marteau Sphère en métal massif, reliée à un câble d'acier muni d'une poignée utilisée pour le lancer du marteau.

Montants Poteaux verticaux qui supportent la barre pour le saut en hauteur et le saut à la perche.

Parcours L'une des nombreuses parties d'une course, qui doivent toutes être complétées pour déterminer le vainqueur d'une course.

Passage du témoin Transmission du témoin d'un coureur à un autre.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

Perte de contact avec le sol	Violation se rapportant à la marche, pour avoir levé le pied avant de plier la jambe pour un moment.
Piste	1. Tracé ovale où les courses ont lieu. 2. Épreuves d'athlétisme effectuées sur ce tracé.
Piste d'élan	Aire d'élan pour les sauteurs et les lanceurs, qui leur permet de gagner de la vitesse avant d'effectuer leur saut ou leur lancer.
Pistolet du starter	Pistolet avec lequel le starter tire des coups à blanc en l'air, donnant ainsi le départ de la course.
Planche d'appel	Planche rectangulaire, généralement faite de bois, placée sur la piste d'élan pour indiquer le sautoir durant les épreuves de saut en longueur ou de triple saut.
Poids	Sphère en métal lourd utilisée pour le lancer du poids.
Prêt	Deuxième commandement donné par le starter, de sorte que les sprinters assument rapidement leur position finale de départ avant le coup de feu.
Principe du zigzag	Forme de tirage qui répartit uniformément les meilleurs athlètes dans les différentes éliminatoires.
Relais	Épreuve disputée entre des équipes de quatre coureurs qui se relayent.
Rivière	Obstacle artificiel d'un steeple consistant généralement en un petit fossé d'eau d'une profondeur pouvant aller jusqu'à 70 cm.
Saut à la perche	1. Saut par-dessus une barre horizontale à l'aide d'une longue perche. 2. Épreuve pendant laquelle les athlètes tentent de franchir une barre à l'aide d'une longue perche.
Saut en hauteur	1. Saut vertical grâce auquel l'athlète tente de franchir la barre. 2. Épreuve sur terrain où l'athlète tente de sauter par-dessus la barre.
Saut en longueur	1. Saut avec lequel l'athlète tente de franchir la plus grande distance possible à partir d'un point donné. 2. Épreuve d'athlétisme où l'athlète essaie de sauter le plus loin possible.
Sprint final	Accélération réservée pour la dernière partie d'une course de longue distance.
Steeple (Obstacles)	Course sur une piste munie d'obstacles comme des rivières et des barrières.
Témoin	Tube lisse, en métal ou en bois creux, que le relayé passe au relayeur.
Tour	1. Un tour complet de la piste. 2. Devancer un autre coureur d'un tour de piste.
Triple saut	Consiste en un sautillement, une enjambée et un saut.
Zone de relais	Zone définie dans une course de relais où les coureurs se passent le témoin.

©Alberta Learning, Alberta, Canada

BIBLIOGRAPHIE

AHLBERG, Janet et Alan AHLBERG. *Le Facteur du père Noël*, Gallimard Jeunesse, 1992.

BARTON, Byron. *La Petite poule rousse*, École des loisirs, 1993.

BOURGEOIS, Paulette. *Benjamin, le champion*, Éditions Scholastic, 1995.

CARLE, Eric. *La Chenille qui fait des trous*, Nouvelle édition, Jeunesse divers – Mijade, 1998.

CARRIER, Roch. *Le chandail de hockey*, Toronto, Livres Toundra, 1985.

CARRIER, Roch. *Le joueur de basket-ball*, Toronto, Livres Toundra, 1996.

LEMIEUX, Michèle. *Quel est ce bruit?*, Gallimard Jeunesse, 1986.

ROSEN, Michael. *La chasse à l'ours*, Ouest France Jeunesse, 1994.

SPIER, Peter. *Cinq milliers de visages*, École des loisirs, 1981.

Sites Web :

Toutes les Fables de La Fontaine : **http://w3.teaser.fr/~jrvidaud/laf/lafon.htm**

The Sports Pages – French Titles : **http://www.nlc-bnc.ca/pubs/ruoi/1997/ru97-06e.htm**

Participaction : Les gens de l'Ouest sont plus actifs :
http://radio-canada.ca/parentsdaujourdhui/Html/loisirs/chroniques/part7.htm

Météo Média : **http://meteomedia.com**

©Alberta Learning, Alberta, Canada

NOUS REMERCIONS LES PARTENAIRES SUIVANTS :

EPCOR

essential elements for living

www.epcor.ca

Esso Kids Program

Imperial Oil

Esso

8th IAAF WORLD CHAMPIONSHIPS IN ATHLETICS

Edmonton 2001

8es CHAMPIONNATS DU MONDE D'ATHLÉTISME DE L'IAAF

College of Alberta School Superintendents

Alberta LEARNING